OO PÁGINAS DE TRUCOS Y TÁCTICAS

A ÚNICA REVISTA OFICIAL DE TRUCOS DE PLAYSTATION MAGAZINE

PlayStation

Edición Oficial Española

675 PTAS

PlayStation™ Trucos Magazine

Número 4

¡Con nuevos TRUCOS!

F1 '98

TOCA 2

Todos los circuitos

Colony Wars: Vengeance

Acábalo ¡ya! Con nuestra solución completa

Colin McRae Rally

Todos sus secretos

Everybody's Golf

Cursillo acelerado 18 hoyos - 18 golpes

Especial Fútbol

FIFA '99

ISS Pro '98

Actua Soccer 3

Michael Owen's WLS '99

La guía de juegos definitiva

Crash Bandicoot 3

LAS 45 GEMAS AL DESCUBIERTO

TOMB RAIDER III

Solución del primer nivel

SPYRO THE DRAGON

Revelamos todos los dragones

Conviértete en un maestro de Tekken 3...

TEKKEN 3

MC

8 414090 203029 00004

REGLA 76b

'Los inspectores pueden pedir en cualquier momento que el coche sea desmontado por otro competidor para asegurarse que las condiciones de elegibilidad y conformidad sean satisfechas.'

FIA Sporting regulations.



© 1998 Psygnosis Limited. Developed by Visual Sciences. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® of Psygnosis Ltd. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licenced by Formula One Administration Limited. All rights reserved. " " and "Playstation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.




ANUNCIADO EN TV
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
FORMULA 1 98
OFFICIALLY LICENSED GAME
Reglamentación Oficial de la FORMULA 1'98



"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO
por los lectores de HOBBY CONSOLAS y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).



Número 4 Sumario

PlayStation Trucos Magazine 4 31 enero 1999

Edita: MC Ediciones, S.A.
Director edición española: Amadeu Brugués
Director técnico: Arnau Marín

Colaboradores: Zoraida de Torres, Miquel López, Anna Villanueva, Carles Sierra, Roser Colet

Maquetación Electrónica:
Luis Guillén

Dirección Editorial
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad
Directora de ventas: Carmen Ruiz
Madrid:
Elena Cabrera
Gobelas, 15 planta baja
28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80 Fax: (91) 372 95 78
Barcelona:
Carmen Martí
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de consumo
Alba Hernández
C/ Monestir, 23, 08034 - Barcelona
Tel: (93) 280 43 44 Fax: (93) 280 39 74

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58
Suscripciones@mcediciones.es

Redacción *PlayStation Trucos Magazine*:
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20,
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Filmación y fotomecánica:
MC Ediciones, S.A.
Monestir, 23 - 08034 Barcelona

Impresión:
Rotographik- GIESA Tel: (93) 415 07 99
Depósito Legal: B44967-98
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Indal. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid
DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 302 85 22 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.
DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados Publicaciones CITEM D.F. Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Edita
MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio 16-20 - 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63



Los artículos de esta revista traducidos o reproducidos de *PlayStation Magazine* son copyright de Future Publishing Limited, Reino Unido, 1996. Todos los derechos reservados. El logo «PS» y «PlayStation» son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Para más información sobre esta revista u otras de Future Publishing, contacten a través del Web: http://www.futurenet.com











En PlayStation Especial Trucos nos pateamos las calles para estar a la última en los GRANDES juegos. Secretos, movimientos, consejos y trucos. Todo lo que te puede ayudar a sacar el máximo de un súper juego se encuentra en las páginas de nuestros Especiales...





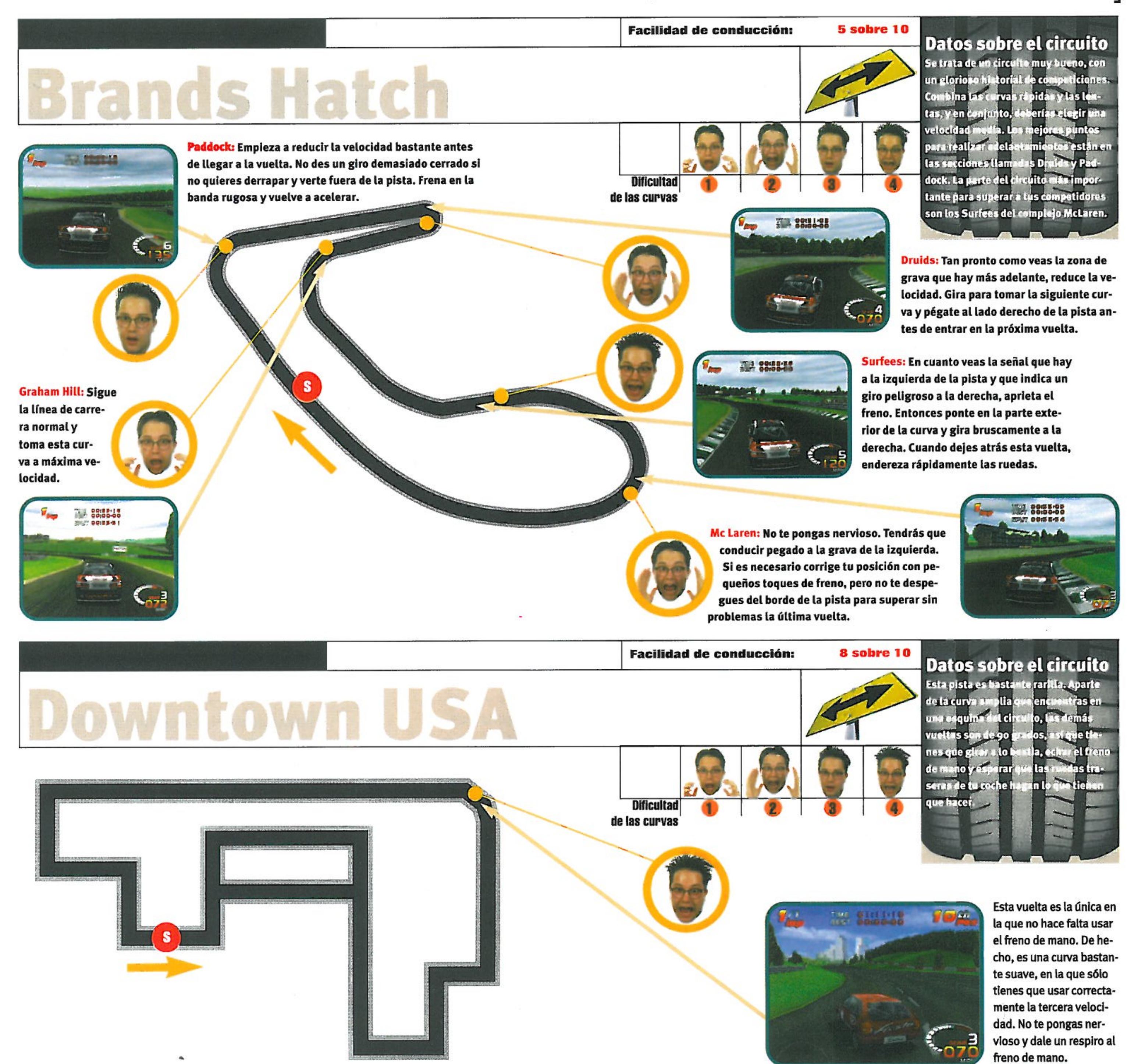


¿Encallado en el segundo nivel? ¿No sabes qué hacer o adónde ir? Nuestras soluciones, 100% fiables para ir directo al grano, te aseguran la victoria ante cada Jefe/Puzzle/Cosa para que arrases con todo.

Especial

Guia de Toca 2

[¿Quieres saber **dónde adelantar**, en qué tramos debes controlarte y dónde puedes correr sin miedo en cada uno de los **16 circuitos** incluidos en *TOCA 2*? **Te lo explicamos** en las próximas **7 páginas**]



Brands Hatch

Datos sobre el circuito

Se trata de un circuito muy bueno, con un glorioso historial de competiciones. Combina las curvas rápidas y las lentas, y en conjunto, deberías elegir una velocidad media. Los mejores puntos para realizar adelantamientos están en las secciones llamadas Druids y Paddock. La parte del circuito más importante para superar a tus competidores son los Surfees del complejo McLaren.

Paddock: Empieza a reducir la velocidad bastante antes de llegar a la vuelta. No des un giro demasiado cerrado si no quieres derrapar y verte fuera de la pista. Frena en la banda rugosa y vuelve a acelerar.

Druids: Tan pronto como veas la zona de grava que hay más adelante, reduce la velocidad. Gira para tomar la siguiente curva y pégate al lado derecho de la pista antes de entrar en la próxima vuelta.

Surfees: En cuanto veas la señal que hay a la izquierda de la pista y que indica un giro peligroso a la derecha, aprieta el freno. Entonces ponte en la parte exterior de la curva y gira bruscamente a la derecha. Cuando dejes atrás esta vuelta, endereza rápidamente las ruedas.

Graham Hill: Sigue la línea de carrera normal y toma esta curva a máxima velocidad.

Mc Laren: No te pongas nervioso. Tendrás que conducir pegado a la grava de la izquierda. Si es necesario corrige tu posición con pequeños toques de freno, pero no te despegues del borde de la pista para superar sin problemas la última vuelta.

Downtown USA

Datos sobre el circuito

Esta pista es bastante rarilla. Aparte de la curva amplia que encuentras en una esquina del circuito, las demás vueltas son de 90 grados, así que tienes que girar a lo bestia, echar el freno de mano y esperar que las ruedas traseras de tu coche hagan lo que tienen que hacer.

Esta vuelta es la única en la que no hace falta usar el freno de mano. De hecho, es una curva bastante suave, en la que sólo tienes que usar correctamente la tercera velocidad. No te pongas nervioso y dale un respiro al freno de mano.

Thruxton

Facilidad de conducción: 5 sobre 10

Dificultad de las curvas	1	2	3	4

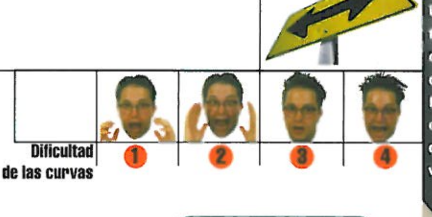
Datos sobre el circuito

Este circuito es bastante curioso. Algunas vueltas son fáciles, pero también hay otras bastante salvajes. Para superar la curva llamada Club hace falta práctica, y antes de salir airoso tendrás que aprender a circular por todo el circuito y a frenar en los bordillos rugosos. Manténte apartado de la zona de césped, porque si tomas una curva demasiado pegado a la hierba del borde, seguramente acabarás volcando.

Noble: Mientras te mantengas en la trayectoria correcta, no te hará falta reducir la velocidad en ningún momento, pero asegúrate de que no das unos giros demasiado cerrados. Si tocas el borde con césped acabarás volcando.

Church: Para superar esta vuelta tan previsible sigue la parte central de la pista típica. Te encontrarás subiendo una pendiente. Dispónte a girar antes de llegar a la parte más alta.

Campbell/Cobb/Segrave: Son tres curvas seguidas. En la primera tienes que frenar hasta alcanzar unos 112 km/h. Tienes que soltar el acelerador al entrar en la curva, rectificar después la dirección y aumentar otra vez la velocidad. Al salir de la curva anterior te encontrarás en la parte izquierda de la pista, así que tendrás que llevar el coche más al centro para tener más espacio a la hora de girar en la siguiente. No te hará falta dar marcha atrás para tomar la última vuelta.



Club: Esta pequeña chicane contiene un obstáculo añadido: las señales que hay justo en el centro. Pisa fuerte el freno y avanza en punto muerto cuando veas la grúa que sujeta la cámara, pero no aceleres hasta ver la recta final. Intenta dar un giro lo más cerrado que puedas alrededor del vértice de cada vuelta. Tendrás que frenar sobre la banda rugosa, pero no te asustes.

Allard: Es una vuelta bastante sencilla, excepto cuando se juntan muchos coches. Si das un giro amplio y cruzas la pista para entrar la curva antes de volver a salir no te hará falta soltar el acelerador.

Oulton Park

Facilidad de conducción: 5 sobre 10

Dificultad de las curvas	1	2	3	4

Datos sobre el circuito

Se trata de una pista difícil, con curvas lentas o de velocidad media, en las que tienes que permanecer seguro y concentrado. La más difícil es Lodge, y hay que practicar bastante para superarla. Druids es el único giro llano de este circuito, aunque incluso ahí tendrás que dar marcha atrás a mitad de la vuelta para no darte contra el bordillo.

Curva Druids: Tómala a máxima velocidad. Suelta un momentito el acelerador y después vuelve a aumentar la velocidad. La banda rugosa es una referencia muy útil para comprobar si has tomado la curva correctamente. Si la rozas es que lo has hecho bien.

Knickerbrook: Una curva un poco engañosa. Si entras con demasiada velocidad acabarás volcando. Lo ideal es mantenerte en el lado izquierdo de la pista hasta que puedas atravesarla pasado el vértice del siguiente giro a la derecha, para volver después al lado izquierdo.

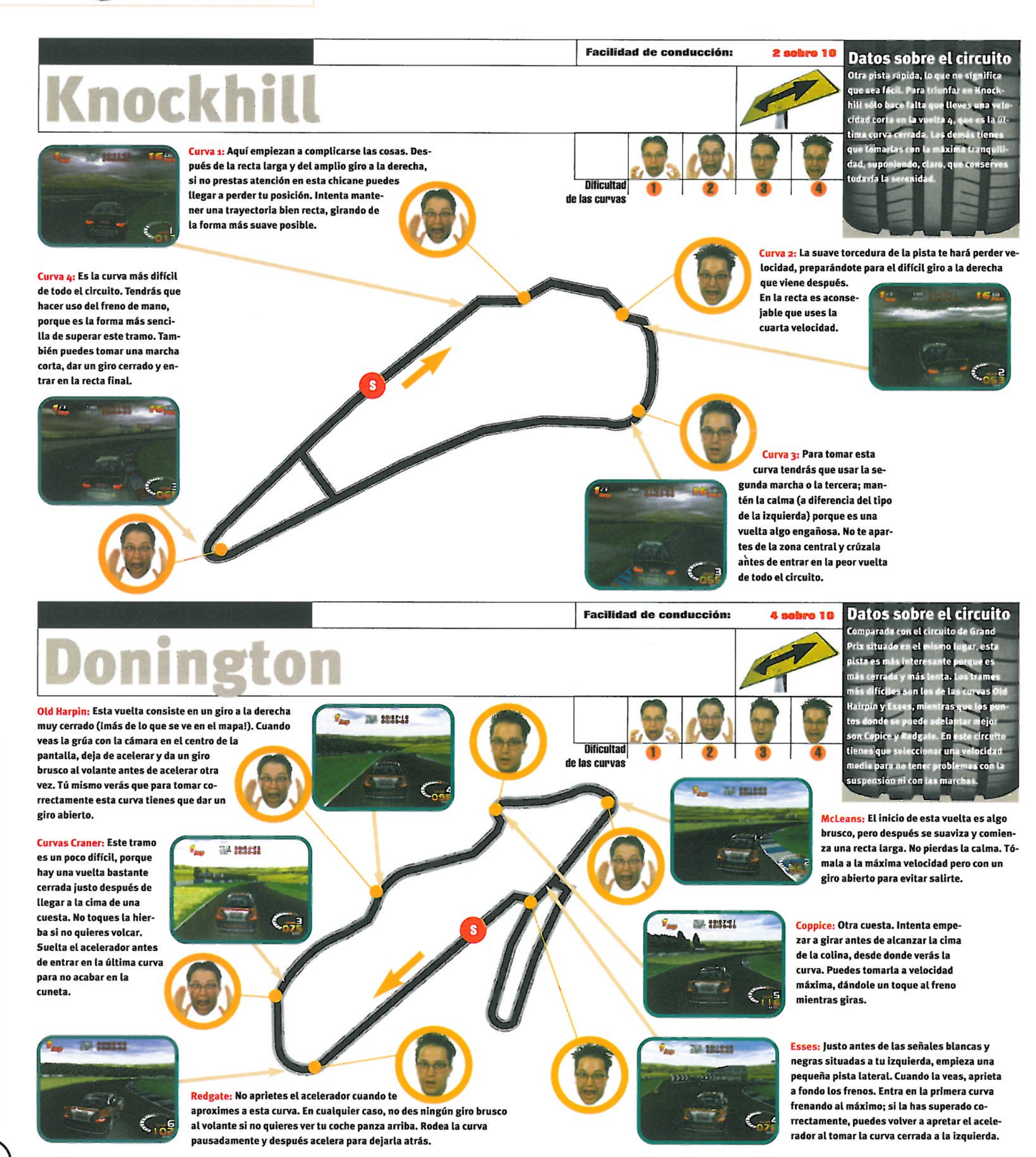
Lodge: Una curva muy difícil. Te acercarás a ella a bastante velocidad, así que empieza a frenar al llegar a la señal que hay a 90 metros y después, sin girar demasiado bruscamente, intenta entrar en la curva desde el borde exterior de la pista.



Fosters: Puedes tomar la primera curva a la izquierda a máxima potencia, si lo haces tendrás que dar un giro amplio; si no, será mejor que reduzcas la velocidad. La siguiente es una curva en horquilla muy peligrosa. Pisa a fondo los frenos y no dejes de girar el volante hasta que hayas dejado atrás la vuelta.



Old Hall: Suelta completamente el acelerador tan pronto como empiece a ensancharse el bordillo de hormigón que hay al lado de la barrera. No intentes tomar una curva demasiado cerrada. Es aconsejable que endereces la trayectoria del coche cuando entres en la banda rugosa de la izquierda.



Knockhill

Facilidad de conducción: 2 sobre 10

Dificultad de las curvas 1 2 3 4

Datos sobre el circuito

Otra pista rápida, lo que no significa que sea fácil. Para triunfar en Knockhill sólo hace falta que lleves una velocidad corta en la vuelta 4, que es la última curva cerrada. Las demás tienes que tomarlas con la máxima tranquilidad, suponiendo, claro, que conserves todavía la serenidad.

Curva 1: Aquí empiezan a complicarse las cosas. Después de la recta larga y del amplio giro a la derecha, si no prestas atención en esta chicane puedes llegar a perder tu posición. Intenta mantener una trayectoria bien recta, girando de la forma más suave posible.

Curva 2: La suave torcedura de la pista te hará perder velocidad, preparándote para el difícil giro a la derecha que viene después. En la recta es aconsejable que uses la cuarta velocidad.

Curva 3: Para tomar esta curva tendrás que usar la segunda marcha o la tercera; mantén la calma (a diferencia del tipo de la izquierda) porque es una vuelta algo engañosa. No te apartes de la zona central y crúzala antes de entrar en la peor vuelta de todo el circuito.

Curva 4: Es la curva más difícil de todo el circuito. Tendrás que hacer uso del freno de mano, porque es la forma más sencilla de superar este tramo. También puedes tomar una marcha corta, dar un giro cerrado y entrar en la recta final.

Donington

Facilidad de conducción: 4 sobre 10

Dificultad de las curvas 1 2 3 4

Datos sobre el circuito

Comparada con el circuito de Grand Prix situado en el mismo lugar, esta pista es más interesante porque es más cerrada y más lenta. Los tramos más difíciles son los de las curvas Old Hairpin y Esses, mientras que los puntos donde se puede adelantar mejor son Copice y Redgate. En este circuito tienes que seleccionar una velocidad media para no tener problemas con la suspensión ni con las marchas.

Old Harpin: Esta vuelta consiste en un giro a la derecha muy cerrado (¡más de lo que se ve en el mapa!). Cuando veas la grúa con la cámara en el centro de la pantalla, deja de acelerar y da un giro brusco al volante antes de acelerar otra vez. Tú mismo verás que para tomar correctamente esta curva tienes que dar un giro abierto.

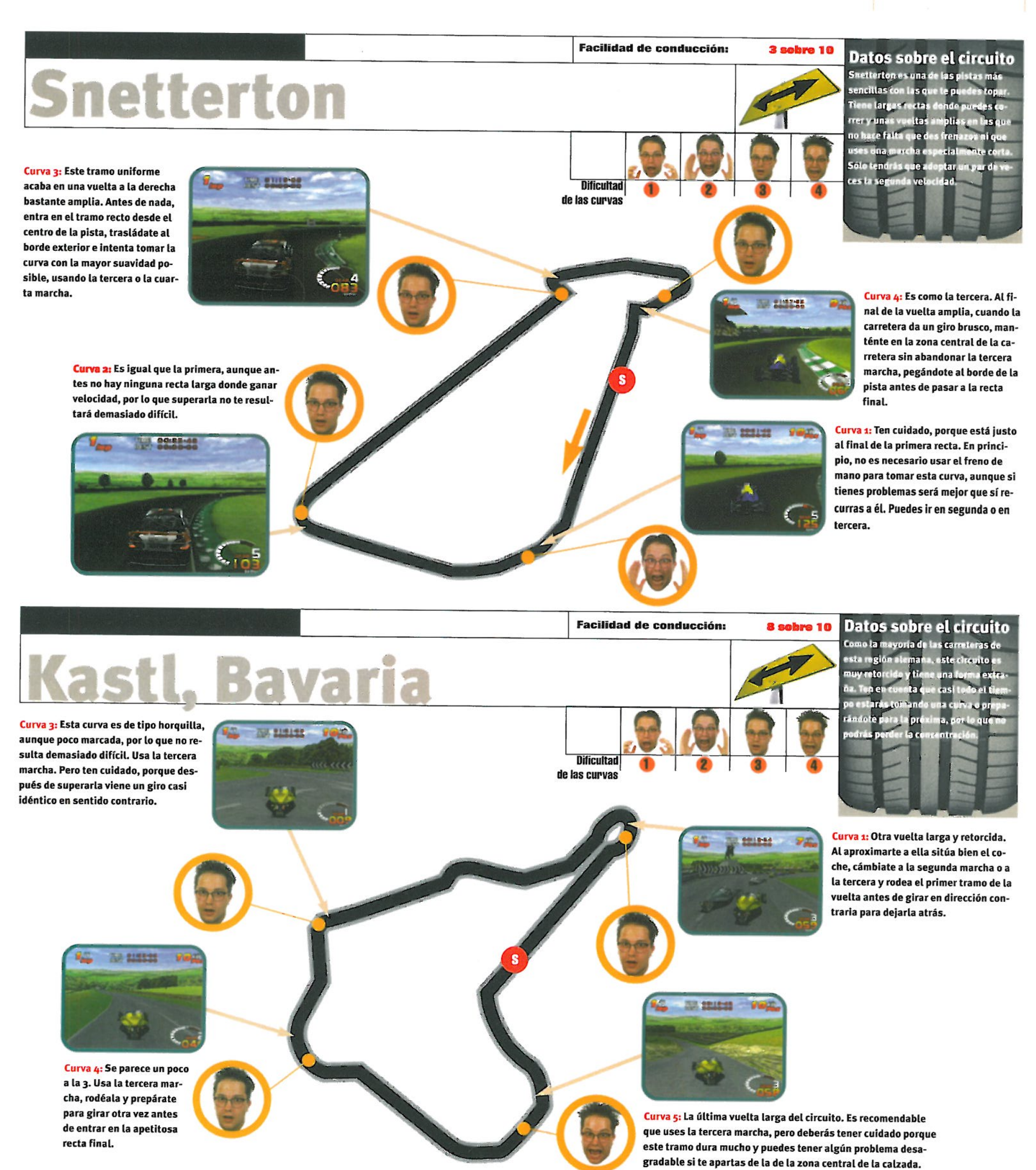
Curvas Craner: Este tramo es un poco difícil, porque hay una vuelta bastante cerrada justo después de llegar a la cima de una cuesta. No toques la hierba si no quieres volcar. Suelta el acelerador antes de entrar en la última curva para no acabar en la cuneta.

McLeans: El inicio de esta vuelta es algo brusco, pero después se suaviza y comienza una recta larga. No pierdas la calma. Tómala a la máxima velocidad pero con un giro abierto para evitar salirte.

Coppice: Otra cuesta. Intenta empezar a girar antes de alcanzar la cima de la colina, desde donde verás la curva. Puedes tomarla a velocidad máxima, dándole un toque al freno mientras giras.

Esses: Justo antes de las señales blancas y negras situadas a tu izquierda, empieza una pequeña pista lateral. Cuando la veas, aprieta a fondo los frenos. Entra en la primera curva frenando al máximo; si la has superado correctamente, puedes volver a apretar el acelerador al tomar la curva cerrada a la izquierda.

Redgate: No aprietes el acelerador cuando te aproximes a esta curva. En cualquier caso, no des ningún giro brusco al volante si no quieres ver tu coche panza arriba. Rodea la curva pausadamente y después acelera para dejarla atrás.



Snetterton

Facilidad de conducción: 3 sobre 10

Datos sobre el circuito

Snetterton es una de las pistas más sencillas con las que te puedes topar. Tiene largas rectas donde puedes correr y unas vueltas amplias en las que no hace falta que des frenazos ni que uses una marcha especialmente corta. Sólo tendrás que adoptar un par de veces la segunda velocidad.

Dificultad de las curvas: 1 2 3 4

Curva 3: Este tramo uniforme acaba en una vuelta a la derecha bastante amplia. Antes de nada, entra en el tramo recto desde el centro de la pista, trasládate al borde exterior e intenta tomar la curva con la mayor suavidad posible, usando la tercera o la cuarta marcha.

Curva 4: Es como la tercera. Al final de la vuelta amplia, cuando la carretera da un giro brusco, manténte en la zona central de la carretera sin abandonar la tercera marcha, pegándote al borde de la pista antes de pasar a la recta final.

Curva 2: Es igual que la primera, aunque antes no hay ninguna recta larga donde ganar velocidad, por lo que superarla no te resultará demasiado difícil.

Curva 1: Ten cuidado, porque está justo al final de la primera recta. En principio, no es necesario usar el freno de mano para tomar esta curva, aunque si tienes problemas será mejor que sí recurras a él. Puedes ir en segunda o en tercera.

Kastl, Bavaria

Facilidad de conducción: 8 sobre 10

Datos sobre el circuito

Como la mayoría de las carreteras de esta región alemana, este circuito es muy retorcido y tiene una forma extraña. Ten en cuenta que casi todo el tiempo estarás tomando una curva o preparándote para la próxima, por lo que no podrás perder la concentración.

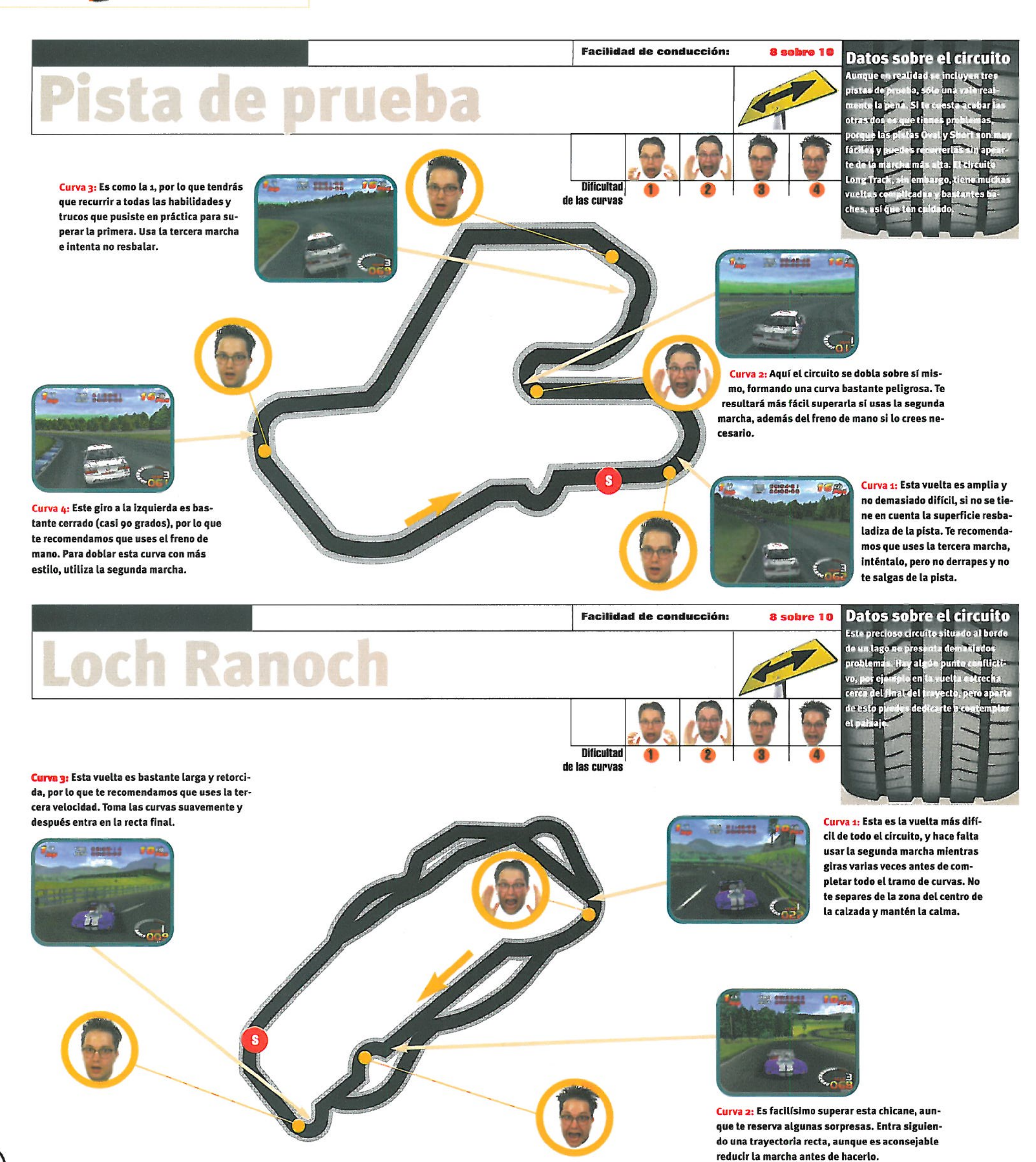
Dificultad de las curvas: 1 2 3 4

Curva 3: Esta curva es de tipo horquilla, aunque poco marcada, por lo que no resulta demasiado difícil. Usa la tercera marcha. Pero ten cuidado, porque después de superarla viene un giro casi idéntico en sentido contrario.

Curva 1: Otra vuelta larga y retorcida. Al aproximarte a ella sitúa bien el coche, cámbiate a la segunda marcha o a la tercera y rodea el primer tramo de la vuelta antes de girar en dirección contraria para dejarla atrás.

Curva 4: Se parece un poco a la 3. Usa la tercera marcha, rodéala y prepárate para girar otra vez antes de entrar en la apetitosa recta final.

Curva 5: La última vuelta larga del circuito. Es recomendable que uses la tercera marcha, pero deberás tener cuidado porque este tramo dura mucho y puedes tener algún problema desagradable si te apartas de la de la zona central de la calzada.



Pista de prueba

Facilidad de conducción: 8 sobre 10

Dificultad de las curvas: 1 2 3 4

Datos sobre el circuito

Aunque en realidad se incluyen tres pistas de prueba, sólo una vale realmente la pena. Si te cuesta acabar las otras dos es que tienes problemas, porque las pistas Oval y Short son muy fáciles y puedes recorrerlas sin apearte de la marcha más alta. El circuito Long Track, sin embargo, tiene muchas vueltas complicadas y bastantes baches, así que ten cuidado.

Curva 1: Esta vuelta es amplia y no demasiado difícil, si no se tiene en cuenta la superficie resbaladiza de la pista. Te recomendamos que uses la tercera marcha, inténtalo, pero no derrapes y no te salgas de la pista.

Curva 2: Aquí el circuito se dobla sobre sí mismo, formando una curva bastante peligrosa. Te resultará más fácil superarla si usas la segunda marcha, además del freno de mano si lo crees necesario.

Curva 3: Es como la 1, por lo que tendrás que recurrir a todas las habilidades y trucos que pusiste en práctica para superar la primera. Usa la tercera marcha e intenta no resbalar.

Curva 4: Este giro a la izquierda es bastante cerrado (casi 90 grados), por lo que te recomendamos que uses el freno de mano. Para doblar esta curva con más estilo, utiliza la segunda marcha.

Loch Ranoch

Facilidad de conducción: 8 sobre 10

Dificultad de las curvas: 1 2 3 4

Datos sobre el circuito

Este precioso circuito situado al borde de un lago no presenta demasiados problemas. Hay algún punto conflictivo, por ejemplo en la vuelta estrecha cerca del final del trayecto, pero aparte de esto puedes dedicarte a contemplar el paisaje.

Curva 1: Esta es la vuelta más difícil de todo el circuito, y hace falta usar la segunda marcha mientras giras varias veces antes de completar todo el tramo de curvas. No te separes de la zona del centro de la calzada y mantén la calma.

Curva 2: Es facilísimo superar esta chicane, aunque te reserva algunas sorpresas. Entra siguiendo una trayectoria recta, aunque es aconsejable reducir la marcha antes de hacerlo.

Curva 3: Esta vuelta es bastante larga y retorcida, por lo que te recomendamos que uses la tercera velocidad. Toma las curvas suavemente y después entra en la recta final.



Alpine Climb

Facilidad de conducción: 8 sobre 10

Dificultad de las curvas: 1 2 3 4

Datos sobre el circuito

Éste sí que es un buen circuito al estilo arcade clásico. ¿Verdad que es majo? Lo cierto es que, aparte de majo, está lleno de curvas peligrosas, así que conduce con cuidado. También hay una gran recta en la que puedes disfrutar del paisaje, aunque sólo en los tramos fáciles. Estás avisado.

Tramo de curvas 3: Otro giro cerrado, en el que deberías actuar igual que en la curva anterior. El freno de mano puede serte muy útil en esta zona, porque la vuelta es bastante cerrada.

Tramo de curvas 2: Como aquí la pista se dobla sobre sí misma, tendrás que usar la segunda marcha y seguramente también el freno de mano, si estás bastante desesperado para tomar esta peligrosísima curva.

Tramo de curvas 1: Aquí empieza un tramo largo y retorcido, así que te aconsejamos que compruebes si funciona la tercera marcha. Claro que después de esta parte puedes descansar, porque viene una recta muy entretenida.

Donington GP

Facilidad de conducción: 6 sobre 10

Dificultad de las curvas: 1 2 3 4

Datos sobre el circuito

Como ocurre en la mayoría de los circuitos de Grand Prix, comparados con sus homólogos para turismos, esta versión de Donington es bastante fácil. La horquilla estrecha que hay al salir del tramo en forma de cola del final puede resultar muy peligrosa si no pones atención. También puedes disfrutar simplemente del placer de conducir por este célebre circuito, sencillo pero rápido.

Curva 1: Justo después de la salida, llegas a una vuelta bastante larga donde tendrás que esforzarte al máximo. Es aconsejable usar la tercera marcha, pero no tienes que abandonar la calzada central y no debes acercarte al borde de la pista.

Curva 2: Esta amplia curva no es demasiado difícil. Te será útil la tercera marcha para entrar en la recta posterior.

Curva 3: ¡Madre mía! Aquí la pista se dobla sobre sí misma y se vuelve realmente difícil. Utiliza el freno de mano para completar la curva, pero no te sorprendas si no consigues superar este tramo la primera vez que lo intentes. Se necesita mucha práctica.

Especial

Silverstone

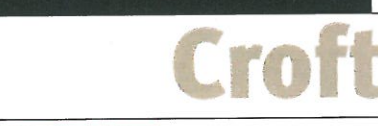
Facilidad de conducción: 6 sobre 10

Dificultad de las curvas: 1 2 3 4

Datos sobre el circuito

Reconozcámoslo, el circuito de GP Silverstone es demasiado rápido para circular con turismos, por esa razón lo usan los pilotos de Formula 1. Aprovecha la ocasión. Los mejores puntos para adelantar son Abbey, Priory, Brooklands y Becketts. Lo más importante es que superes la parte de Copse/Becketts/Abbey.

Luffield/Recta final: Tienes que reducir la velocidad tan pronto como puedas para salir de Luffield y entrar correctamente en la larga recta que viene a continuación. No te separes de la calzada central.



Luffield: No estás en el lado de la pista adecuado para recuperar la calzada central. Intenta colocarte en el medio, reducir la velocidad y pasarte a la derecha.



Priory: Para superar la segunda curva cerrada de este tramo, actúa con mucho cuidado. Primero da marcha atrás y después aprieta a la vez el freno y el acelerador para dar un giro cerrado.

Bridge: Aquí puedes girar a bastante velocidad, pero cuando llegas a la curva te encuentras una bajada antes de que la carretera tuerza a la derecha. Si has entrado en la curva con una trayectoria demasiado abierta, cierra el giro con un volantazo.

Copse: Aprieta el acelerador hasta que empiece a torcerse la barrera que queda a tu derecha. No tomes la curva todavía. Suelta el acelerador y entonces gira con cuidado para no volcar.

Ireland Esses: Facilísimo. Mantén pulsado el pedal y gira alrededor del vértice de cada vuelta, intentando mantener una trayectoria lo más recta posible.

Curva Abbey: Reduce la velocidad para controlar mejor el coche. Pégate al borde exterior de la pista y cruza la pista al llegar al vértice de la curva. Al salir manténte a la izquierda y después intenta colocarte en el centro de la pista.

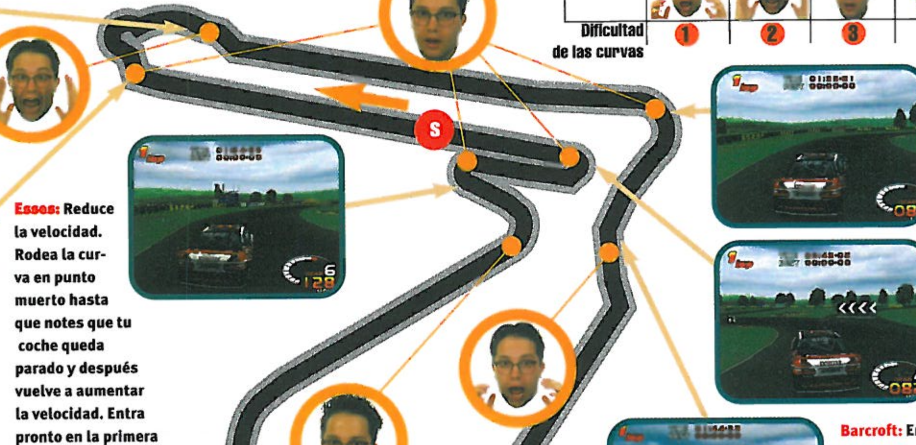
Croft

Facilidad de conducción: 3 sobre 10

Dificultad de las curvas: 1 2 3 4

Datos sobre el circuito

Este circuito ofrece las mejores carreras del juego. Es absolutamente genial. Tiene unas curvas suaves en las que casi no hace falta frenar, por lo que puedes alcanzar una velocidad increíble al recorrerlo.



Hawthorn Bend: Una curva fácil. Lo único que tienes que hacer es asegurarte de no conducir demasiado pegado a la derecha.



Clervaux: Sólo tienes que frenar al llegar a la altura de la señal de 45 metros y después tomar en punto muerto las pequeñas curvas posteriores. Puede que tengas que aumentar un poco la velocidad para ganar impulso, pero no te aconsejamos que intentes doblar estas curvas tan peligrosas a una velocidad alta.

Esses: Reduce la velocidad. Rodea la curva en punto muerto hasta que notes que tu coche queda parado y después vuelve a aumentar la velocidad. Entra pronto en la primera curva para poder girar correctamente en la segunda.

Jim Clark Esses: Pisa a fondo el freno y gira en punto muerto. No endereces el volante demasiado pronto; simplemente, rodea la curva y colócate en el centro de la pista al salir de ella.

Tower Bend: Lo único que tienes que hacer es frenar a fondo y girar con decisión. Si intentas hacerlo yendo rápido acabarás derrapando entre las señales.



Barcroft: Entra en esta curva a máxima velocidad. A la izquierda tienes una carretera que indica el final de la vuelta. No hagas ningún giro brusco o sufrirás las consecuencias pertinentes.



Sunny: Es casi idéntica a la curva Hawthorn Bend. ¡No te hagas el gallito ni endereces el volante demasiado pronto porque acabarás derrapando!

Transfórmate en piloto con INTERACT

SPAIN BY NETAC

V3® RACING WHEEL

- Volante + pedales
- 300° de rotación
- Cambio de marcha tipo fórmula 1
- 8 botones de disparo programables
- Game Pad digital de 8 vías
- Compatible con GT
- Volante ajustable en altura e inclinación



ULTRA RACER® MINI WHEEL(*)

- Mini volante
- 4 botones de disparo programables
- Gatillo control de aceleración y freno
- Puerto para tarjeta de memoria o Tremor Pack

*Características correspondientes a Playstation® y Nintendo 64®

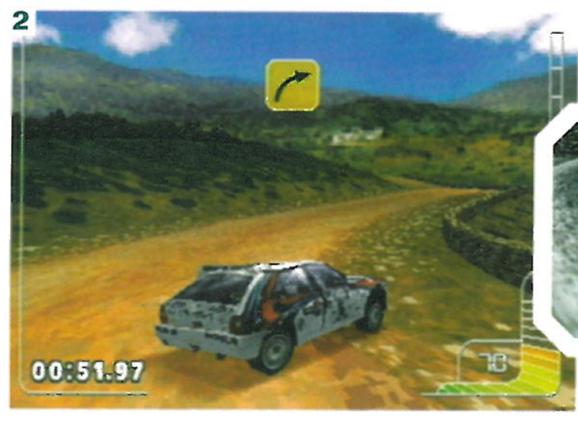
Importador exclusivo para España:



Estos productos están disponibles en Playstation®, Nintendo 64® y PC

Zamora, 68 - Tel. 93 485 45 53 - Fax 93 300 91 10 - 08018 Barcelona - www.interact-acc.com. - netac@passwordsta.es

1

2

3

4


[1] El todopoderoso Colin. [2] Se parece mucho al clásico Sega Rally, pero mejor. [3] Si dejas que el juego siga después de una carrera, podrás gozar del estupendo modo Repetición. [4] Buen salto.

Colin McRae Rally

[**Para dominar este juego de *rallies* auténtico, debes conocer a fondo los trazados y todos los puntos conflictivos. Aquí te ofrecemos mapas de todos los circuitos y las prestaciones que debe tener tu vehículo para superarlas.**]

Consejos generales

Para todos los que estamos acostumbrados a juegos como *Rage Racer, V-Rally* o *Gran Turismo*, los riesgos simulados de *Colin McRae Rally* pueden llegar a sorprendernos. Los diferentes tipos de piso, la cantidad de virajes peligrosos y las duras condiciones meteorológicas ponen a prueba la capacidad de resistencia y concentración del jugador más experimentado. No obstante, cuando uno aprende a digerir las instrucciones que transmite el copiloto, a encarar con respeto los tramos más arriesgados y con la precaución que merecen los más sencillos, es que va por el buen camino para poder vencer al propio Colin.

Cinco trucos para principiantes

● Si no dispones de Pad analógico compra uno, ya que te ayudará a pilotar mejor y más rápido. El mejor de todos con diferencia es el Dual Shock de Sony.
● No frenes. Te dará la impresión de que deberías frenar en cada viraje, pero es mejor dejar de pisar el acelerador durante un corto espacio de tiempo para que la deceleración no sea tan brusca y el coche no se pare.
● Regla esencial para tomar las curvas: ve a tope en las verdes, suelta el acelerador en las amarillas y tan sólo pisa el freno en las rojas.
● Repara tu bólido siempre que puedas. No dispones de tiempo ilimitado, así que céntrate en el motor, la caja de cambios, los frenos y el sistema eléctrico.
● Ábrete bien las curvas. Si lo haces, podrás acelerar incluso en los virajes más cerrados. Para ello, pégate al lado opuesto y empieza a girar con antelación, compensando la velocidad con el acelerador.

Cinco trucos para expertos

● Sube el volumen del copiloto en los tramos nocturnos, ya que no puedes perder ni una sola de las instrucciones si quieres conseguir un tiempo competente.
● Reserva los giros tirando del freno de mano para Córcega, Indonesia e Inglaterra y utilízalos tan sólo en las curvas más salvajes, ya que reducen demasiado la velocidad.
● Cuando en una curva cerrada haya una zanja, haz que la parte interna del morro del vehículo pase sobre el borde. Te ayudará a girar sin tener que frenar.
● Si te enfrentas a un circuito por primera vez, estudia los tramos y piensa en los cambios que podrías introducir en tu vehículo. Presta atención al texto de ayuda que te explica para qué sirve cada cambio.
● Puedes sacar partido del agua que haya sobre la calzada para derrapar. Al igual que las zanjas, van de perlas para girar.

Guía de coches

En juegos de carreras 4x4 anteriores, las diferencias entre los vehículos eran meramente estéticas, pero en este caso, si no escoges un buen coche, no tendrás oportunidad de ganar.

Tracción en las cuatro ruedas

Queda claro que cuando corras por primera vez, seguro que te decides por el Subaru de Colin McRae, ya que, de entre los coches medios, es el mejor en todos los ámbitos. Dicho esto, no desestimes el Ford Escort, porque da buenos resultados al deslizarse sobre grava (pruébalo en Grecia) y el Toyota Corolla es estupendo para tramos nevados y resbaladizos.

Tracción a dos ruedas

Aparte del Renault Megane, muy divertido pero un tanto lento, tan sólo deberías decidirte por un vehículo de tracción a dos ruedas si quieres probar algo diferente, ya que ninguno puede igualar en potencia a los de tracción a las cuatro ruedas. Si lo que deseas es animar el cotarro, elige el Golf, ya que es bastante competente. Seat o Skoda no son más que divertimentos.

Coches extra

Al igual que sucede con los circuitos extra, los coches extra sólo estarán a disposición de los que sean excelentes pilotos en el modo Campeonato. Podrás conseguir cada bólido si ganas el tramo súper especial correspondiente durante un rally. Si ganas el súper especial de Grecia obtienes el Ford Escort MKII; en Australia, tienes el Ford RS200; en Córcega, el Lancia Delta, y en Inglaterra, el Audi Quattro. El manejo del Escort MKII es torpe y sólo vale para nostálgicos, y el Lancia Delta es un coche muy equilibrado, capaz de ganar al Subaru. Si quieres potencia a tope tienes el RS200, pero si quieres que el coche no se despegue del pavimento, decídete por el Audi.



TRACCIÓN EN LAS CUATRO RUEDAS





SUBARU IMPREZA WRC
CV 300 **Velocidad punta** 260 **Frenos** Buenos **Manejo** Bueno

Es el coche clásico de *Colin McRae*, sobre todo porque es el que conduce el propio Colin. Es el mejor para empezar, ya que ofrece un buen control y una velocidad punta decente. Pero lo mejor de todo es su aceleración, de modo que si te la pegas puedes recuperarte con mayor rapidez que la mayoría.

TRACCIÓN EN LAS CUATRO RUEDAS





MITSUBISHI LANCER E4
CV 300 **Velocidad punta** 241 **Frenos** Buenos **Manejo** Bueno

El Mitsubishi Lancer Evolution Four es uno de los coches más famosos en las tierras orientales, y el preferido de los japoneses. Su rendimiento es similar al del Subaru, con una buena aceleración y un buen control. Genial para competir contra el Impreza en el modo dos jugadores.

TRACCIÓN EN LAS CUATRO RUEDAS





FORD ESCORT WRC
CV 290 **Velocidad punta** 241 **Frenos** Excelentes **Manejo** Bueno

El Escort es un coche excepcional con unos frenos fantásticos, por lo que puedes encarar un viraje a toda pastilla y confiar en un derrape o en un trompo a última hora para tomarlo sin problemas. Es la marca que conducirá McRae en 1999, aunque el Escort será sustituido por el Focus.

TRACCIÓN EN LAS CUATRO RUEDAS





TOYOTA COROLLA WRC
CV 290 **Velocidad punta** 273 **Frenos** Malos **Manejo** Bueno

Gracias a su tamaño es un coche rápido con una gran aceleración. Por eso podrás recuperarte con rapidez de muchos choques. La dureza de sus frenos provocará que te veas metido en más zanjas que el resto de coches más pesados. No está mal pero tampoco es de los mejores.

TRACCIÓN A DOS RUEDAS





SKODA FELICIA KIT CAR
CV 240 **Velocidad punta** 233 **Frenos** Buenos **Manejo** Bueno

A los que no estén al loro en el mundo de los rallies les sorprenderá, pero Skoda, dentro de su apartado, siempre ha contado con grandes coches, y éste no es una excepción. Para su tamaño es bastante potente, y ofrece un control muy bueno y suave.

TRACCIÓN A DOS RUEDAS





SEAT IBIZA KIT CAR EVO2
CV 230 **Velocidad punta** 241 **Frenos** Normales **Manejo** Bueno

Ni chicha ni limoná. Hemos jugado muchas veces a CMR, pero en contadas ocasiones hemos elegido este modelo. No es que sea malo, sino que no llega a la altura del resto. Es bastante mediocre en todos los aspectos. Lo mejor son los dibujos de la carrocería.

Especial

TRACCIÓN A DOS RUEDAS





VOLKSWAGEN GOLF

CV 250 **Velocidad punta** 233 **Frenos** Excelentes **Manejo** Bueno

El principal problema del Golf es la aceleración, ya que su enorme peso hace que deba esforzarse más de lo normal. Para compensar, su manejo es impresionante, y un piloto competente puede salir airoso incluso en los virajes más complicados, a sabiendas de que el auto responderá. No es muy rápido.

COCHES EXTRA





LANCIA DELTA INTEGRALE

CV 420 **Velocidad punta** 298 **Frenos** Excelentes **Manejo** Excelente

El primero de los coches extra y el de mejor pilotaje. Es súper rápido y cuenta con buenos frenos para superar cualquier problema. Su manejo es muy equilibrado y te permite tomar las curvas sin tener que apurar demasiado. Un clásico de Sega Rally.

COCHES EXTRA





FORD RS200

CV 560 **Velocidad punta** 338 **Frenos** Destacables **Manejo** Bueno

Este Ford, poco conocido, era el rey de los rallies hace más o menos cinco años. Si echas un vistazo a sus estadísticas sabrás porqué. Su velocidad punta es de 338 Km/h. Sin embargo, has de tener cuidado porque su pilotaje no es tan bueno como parece y con demasiada frecuencia te verás inmerso en un buen lío. Sólo tienes que ver las imágenes.

TRACCIÓN A DOS RUEDAS





RENAULT MAXI MEGANE

CV 250 **Velocidad punta** 225 **Frenos** Excelentes **Manejo** Malo

Cuando ves algunas imágenes de este coche, en más de una ocasión aparece «bastante accidentado». Esto se debe a que cuenta con una buena aceleración pero con un manejo complicado, cosa que hace que sea muy difícil mantenerlo en la pista. En lo único que destaca el Megane es en la potencia de los frenos, la cual te permite apurar al máximo la entrada en las curvas.

COCHES EXTRA





AUDI QUATTRO

CV 560 **Velocidad punta** 346 **Frenos** Excelentes **Manejo** Excelente

El coche más rápido del lote. Pisa a fondo el acelerador del Audi Quattro y te parecerá imposible alcanzar semejante velocidad. Y no es sólo la velocidad punta (seguro que antes de alcanzar los 346 Km/h te la habrás pegado), sino la increíble aceleración que, en manos de un buen piloto, hace que sea un bólido imbatible.

COCHES EXTRA





FORD ESCORT MKII

CV 160 **Velocidad punta** 225 **Frenos** Buenos **Manejo** Bueno

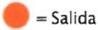
El coche ideal de hace unos 15 años, cuando dominaba por completo el mundo de las carreras. Ahora más vale que lo utilices para ir a comprar al supermercado o para llevar los niños a la piscina. No obstante, resulta bastante divertido.

Colin McRae Rally

GUÍA DE RALLIES

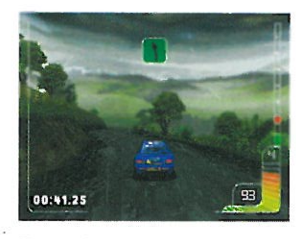
Es obvio que para conseguir tiempos récord debes conocer bien cada tramo del circuito, pero quizá sea más importante adaptar tu estilo de conducción a las condiciones que imperan en cada país. En esta sección te aconsejamos sobre las tácticas de pilotaje ideales para cada una de las carreras. (Nota: en el modo Campeonato quizá no puedas realizar la puesta a punto ideal del coche para cada tramo.)

Clave

 = Salida

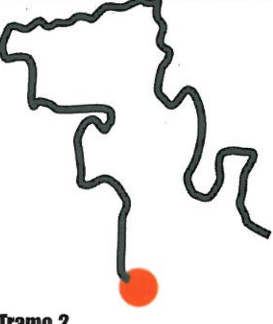
Nueva Zelanda

Si eres un novato quizá no te lo creas, pero Nueva Zelanda es el rally más flojito de todos los de McRae, y requiere mucha agresividad por parte del piloto. Una vez que te hayas acostumbrado a tomar las curvas con suavidad, puedes pasártelo muy bien en los tramos de asfalto. El truco para superar los tramos de barro 2 y 5 consiste en soltar el acelerador y derrapar en cada curva para, a continuación, volver a acelerar en cuanto encares la dirección adecuada. El tramo 6 es mejor afrontarlo con precaución. Vigila en la gran curva que hay cerca del Land Rover y luego en la entrada estrecha del sector que viene justo después.



Tramo 1

Neumáticos Seco
Suspensión Media
Frenada Uniforme
Conducción Media
Relación de cambios Equilibrada



Tramo 2

Neumáticos Seco **Suspensión** Media
Frenada Uniforme **Conducción** Media
Relación de cambios Equilibrada



Tramo 3

Neumáticos Mojado
Suspensión Media
Frenada Trasero
Conducción Media
Relación de cambios Equilibrada



Tramo 4

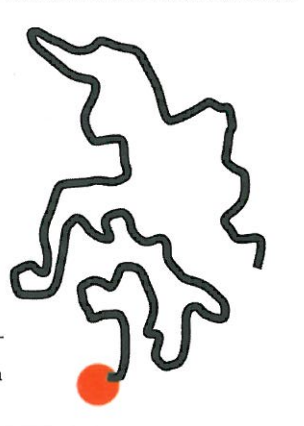
Neumáticos Seco
Suspensión Media
Frenada Trasera
Conducción Media
Relación de cambios Equilibrada



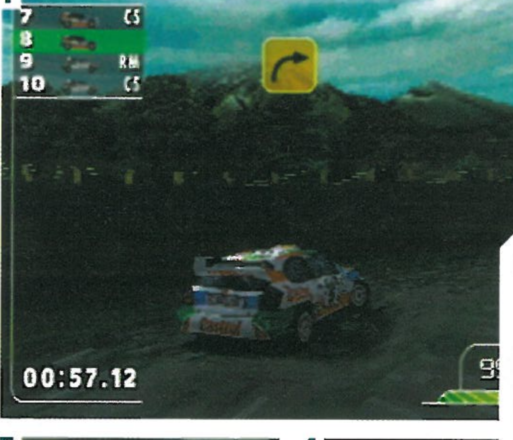


Tramo 5

Neumáticos Mojado **Suspensión** Media
Frenada Uniforme **Conducción** Media
Relación de cambios Alta velocidad



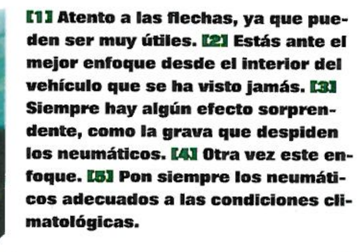






Tramo 6

Neumáticos Seco
Suspensión Blanda
Frenada Trasera
Conducción Media
Rel. de cambios Buena aceleración



[1] Atento a las flechas, ya que pueden ser muy útiles. [2] Estás ante el mejor enfoque desde el interior del vehículo que se ha visto jamás. [3] Siempre hay algún efecto sorprendente, como la grava que despiden los neumáticos. [4] Otra vez este enfoque. [5] Pon siempre los neumáticos adecuados a las condiciones climatológicas.







Especial

Grecia

Grecia es ideal para intentar una carrera contra el crono contra un colega. Es casi tan facilón como el de Nueva Zelanda pero mucho más rápido. Aquí tienes la oportunidad de pararle los pies al propio McRae ya que, al atajar en algunas curvas (observa que las vallas desaparecen), puedes batir sus mejores tiempos. Pero no todo será coser y cantar porque, como contrapunto a tanto atajo, hay unas cuantas curvas de horquilla de órdago. Sin embargo, si anticipas los giros no tendrás que utilizar el freno de mano (con un poco de práctica ni siquiera deberás pisar el freno normal).



Tramo 1

Neumáticos Seco **Suspensión** Blanda
Frenada Uniforme **Conducción** Media
Relación de cambios Buena aceleración

Tramo 2

Neumáticos Seco
Suspensión Media **Frenada** Trasera
Conducción Media
Relación de cambios Buena aceleración



Tramo 3

Neumáticos Seco
Suspensión Blanda
Frenada Uniforme
Conducción Media
Relación de cambios Máxima



Tramo 4

Neumáticos Seco
Suspensión Media
Frenada Trasera
Conducción Media
Relación de cambios Máxima



Tramo 5

Neumáticos Seco
Suspensión Media
Frenada Uniforme
Conducción Media
Relación de cambios Buena aceleración

Tramo 6

Neumáticos Seco
Suspensión Media
Frenada Uniforme
Conducción Media
Relación de cambios Equilibrada

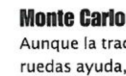
Tramo 7

Neumáticos Seco
Suspensión Blanda
Frenada Uniforme
Conducción Media
Relación de cambios Buena aceleración

1



2



[1] En modo dos jugadores podrás competir contra un amigo. [2] Empiezas por la izquierda pero acabas por la derecha. Es un poco confuso.

Monte Carlo

Aunque la tracción en las cuatro ruedas ayuda, el coche se empeña en seguir en línea recta cuando pretendes girar sobre la nieve. Contrarresta este efecto avanzando el giro en la curva, procurando derrapar un poco antes y abriéndote más. Puedes sacar provecho de la falta de agarre y realizar los virajes a toda pastilla. Mientras no te salgas de la vía, no te preocupes por apurar en las curvas. De este modo, conseguirás un mejor tiempo. En el Tramo 4 comprueba que el sistema eléctrico funciona porque en la oscuridad y sin faros ten por seguro que el coche se desviará a la izquierda.



[1] Si no quieres que te pase esto debes poner los neumáticos de mayor adherencia para la nieve. [2] Si el neumático se agarra, ve con calma o la pifiarás. [3,4] El modo Repetición. [5] Sin lugar a dudas, los tramos nevados son los de mejor factura de todo el juego.

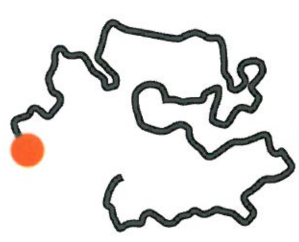




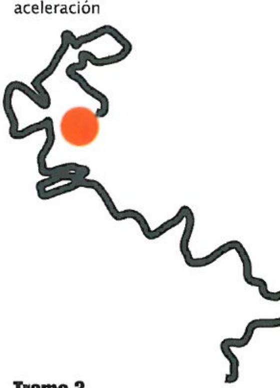


Tramo 1


Neumáticos Mojado
Suspensión Media **Frenada** Uniforme **Conducción** Media
Relación de cambios Máxima



Tramo 2
Neumáticos Mojado
Suspensión Media **Frenada** Uniforme **Conducción** Media
Relación de cambios Buena aceleración



Tramo 3
Neumáticos Mojado
Suspensión Media **Frenada** Uniforme **Conducción** Media
Relación de cambios Buena aceleración



Tramo 4
Neumáticos Seco
Suspensión Dura **Frenada** Trasera **Conducción** Media
Relación de cambios Máxima

Tramo 5
Neumáticos Seco **Suspensión** Media **Frenada** Trasera **Conducción** Media **Relación de cambios** Buena aceleración



Tramo 6
Neumáticos Mojado
Suspensión Media **Frenada** Trasera **Conducción** Media
Relación de cambios Buena aceleración



Australia
Este es el primer rally en todo el modo Campeonato que castiga la conducción descuidada. Pero con la ayuda de nuestros consejos para cada tramo no tardarás en pillarle el truco. Las curvas, que parecen suaves, y las superficies rápidas te incitan a un pilotaje agresivo, pero como te salgas de la pista el coche volcará con toda seguridad. Todos los tramos, a excepción del sexto, están formados por una primera mitad bastante complicada y cuatro sectores finales sencillos. Por lo tanto, hay que conocer bien el primer trazado de curvas y saber jugar con el freno para tomar los virajes más pronunciados. La conducción ha de ser muy suave. Debes apurar por la cara interior de las curvas y evitar que las ruedas pierdan contacto con el suelo. Si encaras los tramos más duros y complejos con esta actitud en lugar de lanzarte hacia las curvas sin precaución todo irá bien.



Tramo 1
Neumáticos Seco
Suspensión Media
Frenada Trasera **Conducción** Media
Relación de cambios Buena aceleración



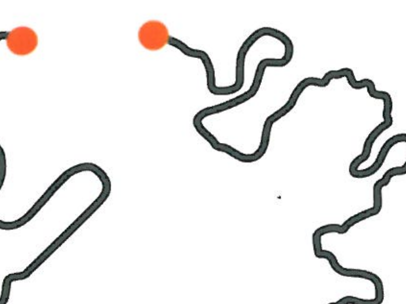
Tramo 2
Neumáticos Seco **Suspensión** Media **Frenada** Uniforme **Conducción** Media **Relación de cambios** Equilibrada



Tramo 3
Neumáticos Seco **Suspensión** Media **Frenada** Trasera **Conducción** Media
Relación de cambios Alta velocidad



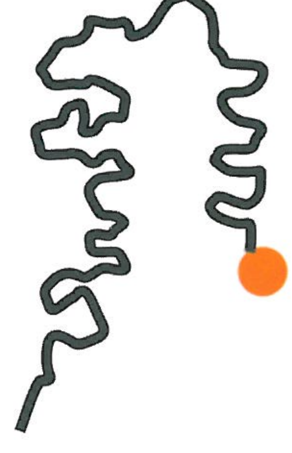
Tramo 4
Neumáticos Seco
Suspensión Media **Frenada** Trasera **Conducción** Media
Relación de cambios Equilibrada







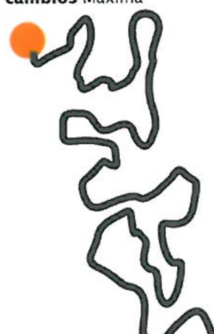
[1] El enfoque desde encima del capó tampoco está nada mal. [2,3] La carrera a dos bandas en Australia es una de las más duras debido a los virajes tan pronunciados. [4] Pegársela contra los árboles es cosa de niños.



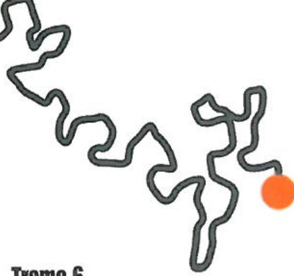
Tramo 3
Neumáticos Clavos **Suspensión** Dura **Frenada** Uniforme **Conducción** Media **Relación de cambios** Equilibrada



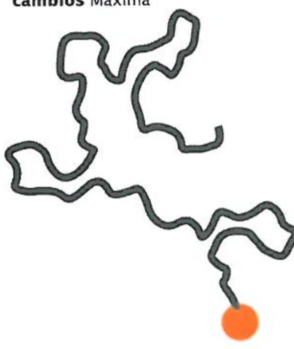
Tramo 4
Neumáticos Clavos **Suspensión** Dura **Frenada** Uniforme **Conducción** Alta **Relación de cambios** Máxima



Tramo 5
Neumáticos Clavos
Suspensión Dura
Frenada Uniforme
Conducción Alta
Relación de cambios Máxima



Tramo 6
Neumáticos Clavos **Suspensión** Dura **Frenada** Uniforme **Conducción** Media **Relación de cambios** Máxima



Tramo 2
Neumáticos Clavos
Suspensión Dura
Frenada Uniforme
Conducción Media **Relación de cambios** Buena aceleración



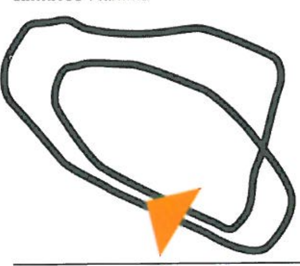
Tramo 5
Neumáticos Seco
Suspensión Media
Frenada Uniforme
Conducción Media
Relación de cambios Equilibrada



Tramo 6
Neumáticos Seco
Suspensión Media
Frenada Uniforme **Conducción** Media **Relación de cambios** Buena aceleración



Tramo 7
Neumáticos Seco **Suspensión** Media **Frenada** Uniforme **Conducción** Media **Relación de cambios** Máxima



Suecia
Lo peor de Suecia es que cuenta con el tramo más complicado de todo el juego. Lo mejor es que si consigues un buen tiempo en dicho tramo, el resto es casi coser y cantar. Casi todo el primer tramo presenta bordes helados con montones de nieve. A pesar de que con tanto hielo la adherencia es nula, la nieve de la calzada te obligará a avanzar a paso de tortuga. Si quieres una buena puntuación deberás frenar con frecuencia, procura mantener siempre en línea el morro del coche y tener poder de concentración. El tramo 2 es un caramelo tras el anterior, así que resérvate para más adelante y procura que el sistema eléctrico funcione a la perfección para afrontar el tramo 4.

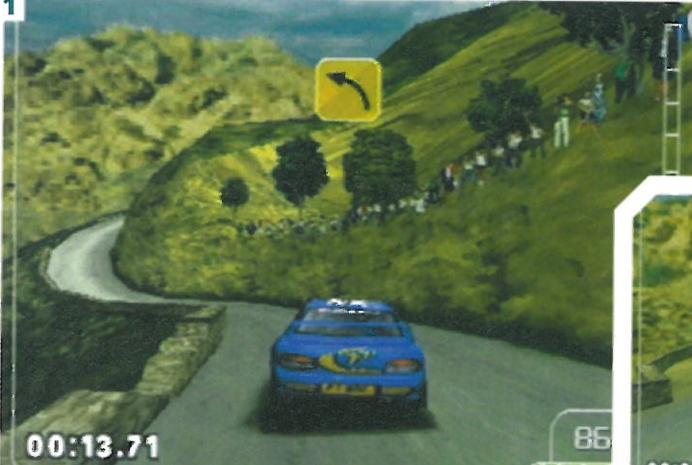


Tramo 1
Neumáticos Clavos **Suspensión** Dura **Frenada** Uniforme **Conducción** Media **Relación de cambios** Máxima





[1] Cuando el coche cambia de marcha, la mano derecha del piloto va en busca de la palanca de cambios. [2,3] El agarre en los circuitos suecos es prácticamente inexistente.

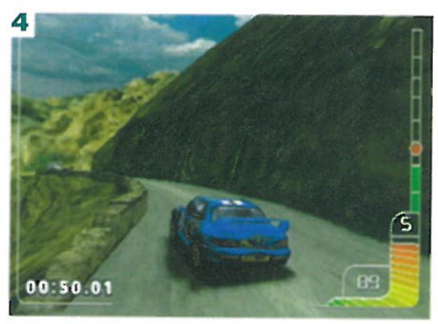






[1] No puedes permitirte ningún fallo. [2] De noche todo se complica. [3] Atención a las flechas. [4] En Córcega debes apurar al máximo para no pegártela. [5] ¡Cuidado con los espectadores!





Córcega

El de Córcega sería un rally bastante facilito si no fuera por las constantes barreras y obstáculos. Si acabas de realizar el de Suecia tendrás que retardar mucho la entrada en las curvas, porque de lo contrario tu coche se estrellará en la parte interior una y otra vez. Para enfrentarte a esas curvas de horquilla cerradas, llega la hora de utilizar el freno de mano. Si lo usas con moderación, arañarás unos cuantos segundos, no chocarás contra las protecciones ni saldrás derrapando de la pista. Antes que nada, debes reparar los frenos. Es lo más importante.



Tramo 1

Neumáticos Lisos **Suspensión** Media **Frenada** Uniforme **Conducción** Media **Relación de cambios** Equilibrada



Tramo 2

Neumáticos Lisos **Suspensión** Media **Frenada** Uniforme **Conducción** Alta **Relación de cambios** Equilibrada





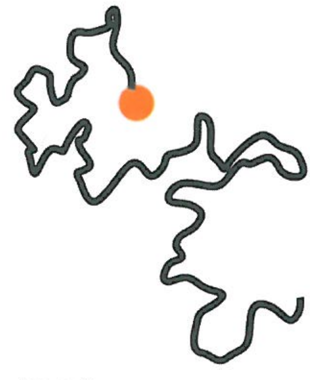
Tramo 3

Neumáticos Lisos **Suspensión** Media **Frenada** Equilibrada **Conducción** Media **Relación de cambios** Buena aceleración



Tramo 4

Neumáticos Lisos **Suspensión** Frenada **Frenada** Trasera **Conducción** Media **Relación de cambios** Buena aceleración





Tramo 5

Neumáticos Lisos **Suspension** Media **Frenada** Trasera **Conducción** Media **Relación de cambios** Buena aceleración

Tramo 6

Neumáticos Lisos **Suspensión** Media **Frenada** Trasera **Conducción** Alta **Relación de cambios** Equilibrada



Tramo 7

Neumáticos Lisos **Suspensión** Media **Frenada** Trasera **Conducción** Media **Relación de cambios** Alta velocidad





Indonesia

Los circuitos de Indonesia, una mezcla de asfalto, tierra y barro, están diseñados para poner a prueba tu poder de concentración. El problema más importante es saber por dónde vas, porque la jungla parece ocultar todas las curvas. Imagina que es una especie de Córcega pero todoterreno. Si te desvías de la pista perderás velocidad o te la pegarás. No te desanimes si los constantes frenazos ralentizan tu marcha, ya que en este caso es mejor actuar con precaución. Ten cuidado con los trazados finales de los cuatro primeros tramos, porque justo antes del final hay curvas muy pronunciadas. El tramo 4 es especialmente complicado, además de la lluvia y el barro, transcurre de noche. El tramo 6 invita a correr, pero controla la velocidad en el primer sector y en los dos últimos.



Tramo 1

Neumáticos Seco **Suspensión** Media **Frenada** Uniforme **Conducción** Media **Relación de cambios** Buena aceleración



Tramo 2

Neumáticos Seco **Suspensión** Blanda **Frenada** Uniforme **Conducción** Media **Relación de cambios** Buena aceleración



Tramo 3

Neumáticos Mojado **Suspensión** Media **Frenada** Uniforme **Conducción** Media **Relación de cambios** Máxima



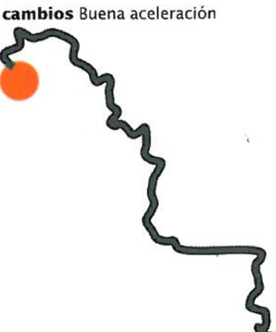
Tramo 4

Neumáticos Mojado **Suspensión** Media **Frenada** Trasera **Conducción** Media **Relación de cambios** Máxima



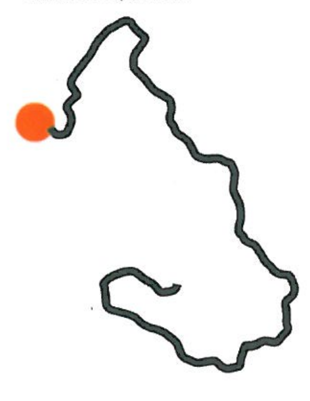
Tramo 5

Neumáticos Seco **Suspensión** Media **Frenada** Trasera **Conducción** Media **Relación de cambios** Buena aceleración

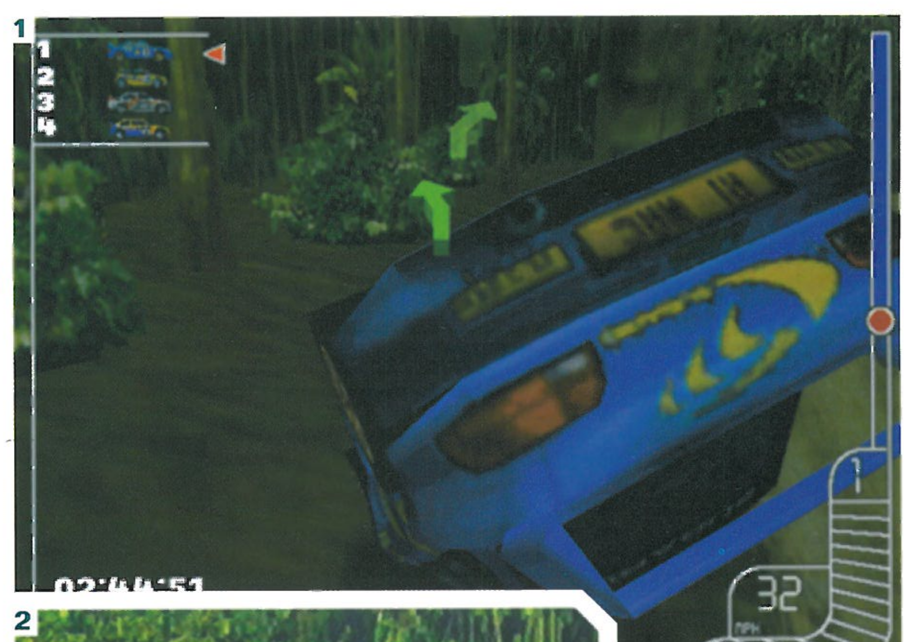


Tramo 6

Neumáticos Seco **Suspensión** Media **Frenada** Trasera **Conducción** Media **Relación de cambios** Equilibrada



1



2



[1] En este caso, las flechas ya no te sirven para nada. [2] En la repetición puedes ver lo que debes mejorar. [3,4] Las condiciones climatológicas afectan a la conducción. [5] La barra azul lateral te indica todo lo que has avanzado en el circuito. [6] Más repeticiones. [7] Esquiva los árboles. [8] De noche debes encender los faros. [9] ¡Qué bien, la playa!

3, 4



6



9



8



5

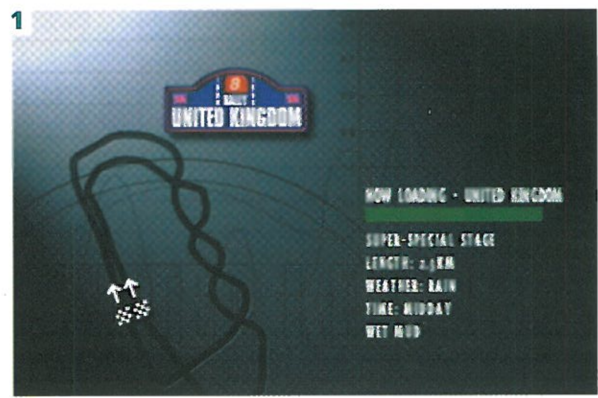


7

Reino Unido

El rally de Inglaterra, lóbrego, resbaladizo y repleto de postes, troncos y otros obstáculos, es el desafío más importante. Hace falta mucha concentración. Los dos primeros tramos son duros, pero si consigues buenas posiciones podrás enfrentarte con tranquilidad a los tramos 3 y 4, bastante más sencillos. No hace falta ser un lince para suponer que los tramos 5 y 6 son unos de los más complicados de todo el juego, ya que presentan trazados nocturnos en el barro (tramo 5) y una mezcla de barro y niebla impenetrable (tramo 6). Si ganas el súper especial (tramo 7), conseguirás el espectacular Audi Quattro. De eso se trata.

1



4



5



[1] El tortuoso tramo especial. [2,3] Efectos de luz a tope. [4] El enfoque desde el interior es más sencillo. [5] El Subaru en una repetición.



2



3



Tramo 1

Neumáticos Mojado **Suspensión** Media **Frenada** Trasera **Conducción** Alta **Relación de cambios** Máxima



Tramo 2

Neumáticos Mojado **Suspensión** Media **Frenada** Trasera **Conducción** Alta **Relación de cambios** Máxima



Tramo 3

Neumáticos Seco **Suspensión** Media **Frenada** Uniforme **Conducción** Media **Relación de cambios** Equilibrada



Tramo 4

Neumáticos Seco **Suspensión** Media **Frenada** Uniforme **Conducción** Media **Relación de cambios** Máxima



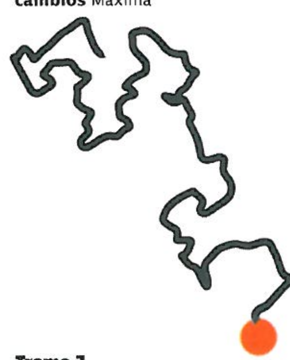
Tramo 5

Neumáticos Mojado **Suspensión** Media **Frenada** Trasera **Conducción** Media **Relación de cambios** Máxima



Tramo 6

Neumáticos Mojado **Suspensión** Media **Frenada** Trasera **Conducción** Media **Relación de cambios** Máxima



Tramo 7

Neumáticos Mojado **Suspensión** Media **Frenada** Trasera **Conducción** Media **Relación de cambios** Máxima



Códigos de trucos

Cuando se trata de trucos, ya sabes que los chicos de Codemasters siempre te ofrecen códigos de gran calidad. La mayoría son una gran ayuda, ya que te dan acceso a todas las carreras o a todos los coches. Otros van dirigidos a todos aquéllos que buscan una experiencia menos seria y, por ejemplo, transforman el coche en gelatina o añaden un empuje extra a tu turbo. Muy indicados para gente con un gran sentido del humor y la aventura. Si los introduces bien, Nicky Grist, el copiloto de Colin, te dirá que han sido aceptados. Estos trucos sólo son accesibles en el modo Rally o el modo Contra el crono y en el nivel de dificultad experto. Es una de las mejores colecciones de trucos que se ha visto jamás. Codemasters, buen trabajo.

Acceso a todas las carreras	OPENROADS
Acceso a todos los coches	SHOEBOXES
Coche gelatina verde	BLANCMANGE
Coche ondulante	MAGFLOAT
Modo niebla	PEASOUPER
Conducción cuatro ruedas	TROLLEY
Conducción ruedas traseras	FORKLIFT
Estilo de control Track 'n Field	MOREOOMPH
Saltos turbo	KITCAR
Baja gravedad	MOONWALK
Repetición personalizable	DIRECTORCUT
Conduce Nicky Grist	BACKSEAT
Comentarios de Nicky Grist elevados	HELIUMNICK
Mayor proporción de cuadros	SILKYSMOOTH
Conductor a la derecha en enfoque desde dentro de la cabina	WHITEBUNNY
Todas las carreras de noche	NIGHTRIDER
Carreras al revés	SKCART
Coches metálicos	TINFOILED
Modo Micro machines	DIDDYCARS
Modo Hovercraft	HOVERCRAFT

Modo Persecución
Activa la pausa y pulsa (Triángulo + Cuadrado + Círculo) seis veces, luego pulsa (L1, L2, R1, R2) seis veces. El copiloto Nicky Grist dirá «Alright lets kick it» («Está bien, vamos a por él»), si ha funcionado. Si quieres ser abducido por un OVNI conduce por carreteras nocturnas que antes estuvieran bloqueadas.





Spyro The Dragon

Cuando eras niño ¿**no soñaste nunca que tenías un dragón** para poder decir que **te había quemado los deberes**? ¿No? Bueno, entonces debe de ser algo personal. De cualquier forma, **este pequeño dragón** tiene **una importante misión que cumplir,** así que no te pierdas esta excelente guía y todos los dragones **brindarán por Spyro**

Es una joya

No sólo han convertido a los dragones en estatuas de cristal, sino que además han robado sus tesoros. Como hay más de 11.000 joyas a lo largo de todo el juego, no tenemos espacio suficiente para explicarte la situación de cada una de ellas, pero sí te vamos a decir su valor.



JOYA ROJA 1



JOYA VERDE 2



JOYA AZUL 5



JOYA AMARILLA 10



JOYA PÚRPURA 25

Por cierto ¿de quién es esta vida?

Ningún juego de plataformas estaría completo sin vidas extra esparcidas por ahí, y *Spyro* no es ninguna excepción.



DRAGÓN DE PLATA
La mayoría suele encontrarse en conchas, y te proporcionan una vida extra al instante.



BOLAS DE PLATA
Cuando matas a un enemigo por segunda vez, en lugar de darte una joya, te da una bola de plata. Si recoges suficientes como para rodear la pequeña cabeza que muestra las vidas que te quedan, obtendrás otra vida más.

Simplemente el cofre

Existen muchos cofres diferentes que Spyro tiene que romper para abrirlos y hacerse con todas las joyas. Son los siguientes:



NORMALES
Se pueden abrir con cualquier forma de ataque, pero sólo contienen una joya.



DORADOS
Ataca estos cofres y lanzarán su tesoro hacia el cielo. Salta y atrápalo antes de que caiga al suelo.



DE METAL
Las llamas no pueden con estos cofres, a menos que te haya besado un hada. La embestida es la forma más sencilla de conseguir el botín.



CON CADENAS
No lo abrirás ni con una llamarada normal ni con una embestida. Sin embargo, una súper embestida será más que suficiente, al igual que una buena explosión.

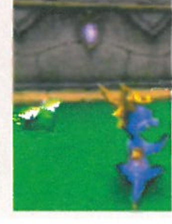


CERRADOS CON LLAVE
No se pueden romper, sólo abrir con llave. Para eso, tienes que encontrar la llave en alguna parte del nivel y regresar al cofre.

ALIMENTA A LA LIBÉLULA







La libélula que te sigue muestra la fuerza que te queda. Cuando está de color amarillo, puedes recibir cuatro golpes antes de morir. Si está azul, tres; si está verde, dos y cuando desaparece, con uno tienes bastante para que te maten. Para recargarla tienes que atacar a las criaturas más pequeñas como cabras o pollos, y entonces aparecerá una mariposa. La libélula se comerá a la mariposa y se cargará un nivel.

TOMA EL CONTROL

Spyro **posee muchos controles diferentes y todos resultan muy útiles en un momento u otro.**

Llamarada
Es la forma de ataque más conocida del dragón. Al tocar una vez el botón Círculo, Spyro lanza llamas a corta distancia delante de él. Resulta un gran ataque, pues cubre una amplia distancia a lo ancho y acaba con la mayoría de los enemigos. Sin embargo, no podrá abrir los cofres de metal ni herir a los enemigos que llevan armadura, a menos que le haya besado un hada.

Mayor eficacia: contra grandes enemigos y ladrones.

Embestida
Al apretar el botón Cuadrado, Spyro baja los cuernos y embiste al enemigo. Este ataque abre casi todos los cacharros, pero resulta inútil ante enemigos mayores. Spyro se vuelve difícil de controlar mientras embiste, ya que sus movimientos son más sensibles. Este movimiento puede resultar muy práctico a la hora de perseguir ladrones o incluso al mismísimo Gnasty Gnorc.

Mayor eficacia: contra pequeños enemigos.

Súper embestida
Si ves un montículo con triángulos amarillos encima, embístelo para preparar una súper embestida. De este modo, abrirás sin ningún tipo de problema cualquier cofre.

Mayor eficacia: contra cualquier cosa.

Planear
A ciertos lugares no puedes acceder saltando. Entonces es cuando entra en juego el diestro planeo. Para planear sólo tienes que apretar el botón de salto cuando estás en el aire. Si planeas puedes llegar mucho más lejos que con un salto normal. Para parar a mitad del planeo, pulsa Triángulo.

Planeo con embestida
Cuando aprendes a planear, puedes atacar mediante un planeo con embestida. Para ello sólo tienes que apretar Cuadrado mientras planeas y Spyro inclina la cabeza. Sea lo que sea contra lo que choques morirá. La única pega es que pierdes altura con rapidez.

Rodar hacia los lados
Al apretar tanto L1 como R1, Spyro rueda hacia la izquierda o hacia la derecha. Esta característica carece de importancia en los primeros niveles, pero más tarde es una habilidad que hay que dominar irremediablemente cuando los enemigos empiezan a lanzar proyectiles en llamas.

LOS NIVELES

Spyro se divide en seis mundos y, a su vez, cada uno de éstos en cuatro niveles. Los mundos están a un corto viaje en globo unos de otros, pero tienes que reunir ciertos requisitos antes de montar en cualquiera de los globos. En cada mundo de *Spyro The Dragon* hay un nivel de vuelo. Son muy difíciles de completar si desconoces el orden exacto en cuanto a qué ir a buscar y cuándo. Para ahorrarte tiempo y esfuerzo, hemos hecho el trabajo duro por ti. Echa un vistazo a las páginas siguientes.



START GAMES
NUEVOS PRECIOS
COMPRA- VENTA- CAMBIO DE CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS NUEVOS Y USADOS
ENVÍOS EN 24 HRS RECOGIDA GRATUITA EN TODA ESPAÑA -
CAMBIO DE JUEGOS X 1.000 PTS N-64 - PSX - SATURN
PEDIDOS TLF 96.539.34.75
TELÉFONO ESPECIAL CAMBIOS
639.90.16.16
DISTRIBUCION A TIENDAS TLF--670.59.59.65
E-MAIL JJSAN@ARRAKIS.ES
DUAL SHOCK
3.990
1.950
19.900
Dreamcast
PlayStation
CON CADA COMPRA REGALO SEGURO
ALUNDRA 6.990
EXODDUS 7.990
APOCALYPSE 7.990
AZURE DREAMS 7.490
BREATH OF FIRE 3 6.990
FIFA 99 6.990
MEDIEVIL 6.990
TENCHU 7.990
IST-A-GROVE 6.990
COLIN McRAE 7.990
COLONY WARS 6.990
CONSTRUCTOR 6.990
COOL BOARDERS 3 6.990
TOMBI 6.990
ISSPRO 3.990
ISSPRO 98 7.990
ASH BANDICCOT 3 6.990
FORMULA 1 98 7.490
GRAN TURISMO 6.990
HEART OF DARKNESS 6.990
O.D.T. 6.490
RETALIATION 6.990
MICKEY´S 3.490
RESIDENT EVIL 2 8.490
/AL SCHOOLS 6.990
SPYRO 6.990
TOURING CARS 2 7.990
TOMB RAIDER 3 7.990
TEKKEN 3 7.490
MOTO RACER 2 6.990
TOMB RAIDER 4.490
DUKE NUKEM 7.990
TUS TIENDAS EN:
JUAN CARLOS I, 47
JUNTO PLAZA CASTELAR
ELDA (ALICANTE)
BONO GUARNER,10
JUNTO ESTACIÓN RENFE
ALICANTE
CRISTOBAL SANZ, 26
FAX-965389189
ELCHE(ALICANTE)
CRONISTA REMIGIO VICEDO, 3
TLF 96.5525104
ALCOY(ALICANTE)

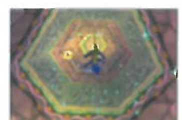
MUNDO 1 — Artesanos

El mundo en el que empiezas es muy sencillo. Todos los enemigos huyen de ti, así que puedes practicar y perfeccionar las diferentes formas de ataque.

CASA



DRAGÓN 1
Justo delante de ti cuando empiezas.



DRAGÓN 2
A la izquierda del primer dragón, al lado de las islas que están junto a la cascada.



DRAGÓN 3
Baja el túnel hacia la derecha de la entrada de Colina de piedra.



DRAGÓN 4
A través del desfiladero de las rocas, donde están las flores.

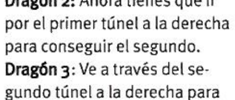
NIVEL 1 — COLINA DE PIEDRA



Dragon 1



Dragon 2



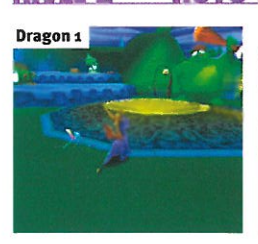
Dragon 3

Dragon 4

Dragón 1: Baja hacia la fuente a la izquierda de donde inicias el nivel y encontrarás el primer dragón.
Dragón 2: Ahora tienes que ir por el primer túnel a la derecha para conseguir el segundo.
Dragón 3: Ve a través del segundo túnel a la derecha para encontrar el tercero.
Dragón 4: Sigue recto a través del túnel que hay delante de ti y lo encontrarás delante del vórtice de Vuelta a casa.

NIVEL 2 — HOYO OSCURO





Dragon 1



Dragon 2



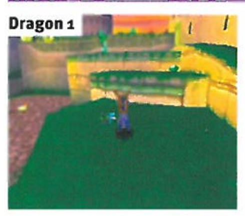
Dragon 3

Dragón 1: Sube a las plataformas que hay delante de donde empiezas y ve hacia la izquierda. Quema al gran monstruo verde y sigue.

Dragón 2: Continúa hacia la izquierda desde el primer dragón y sube las escaleras. Mata a los enemigos y da una vuelta por el lugar.

Dragón 3: Baja las escaleras que están cerca del Dragón 2 y echa llamaradas a los enemigos cuando se giren. Salta a las plataformas y sobre el dragón.

NIVEL 3 — LA PLAZA DEL PUEBLO

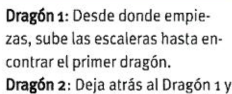


Dragon 1





Dragon 2



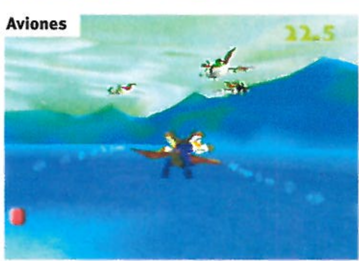
Dragon 3



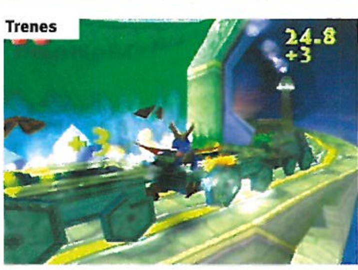
Dragon 4

Dragón 1: Desde donde empiezas, sube las escaleras hasta encontrar el primer dragón.
Dragón 2: Deja atrás al Dragón 1 y planea sobre dos grandes desfiladeros para encontrar el segundo.
Dragón 3: Desde el Dragón 2, baja por el camino, sube las escaleras y sigue el camino hasta llegar al Dragón 3.
Dragón 4: Desde el Dragón 2 baja por el camino, sube las escaleras y ve a la plataforma. Gírate, planea el camino de vuelta por encima de las escaleras que acabas de subir y luego ve a la derecha. El último dragón se encuentra en esta nueva plataforma.

VUELO SOLEADO



Aviones



Trenes



Arcos



Cofres

Cómo encontrarlo:
Después de rescatar los dos primeros dragones del mundo de Hechiceros, vuelve aquí y dirígete a la cascada. Salta por las cinco plataformas que hay al lado y aparecerá el arco ante ti.

Dificultad del vuelo: 7/10

Desde el principio...

Desciende sobre el primer tren y dispara. A continuación, dirígete al túnel al que iba el tren. Cuando vuelvas a aparecer, ve a la izquierda a por el siguiente tren, que está en otra vía, y sigue la ruta por la que venía, pero en sentido contrario. Esto significa que el resto de los trenes vendrán hacia ti. Acaba con los dos trenes que quedan y haz un giro brusco a la izquierda. Ahí es donde están los aviones. Destrúyelos sin demasiado esfuerzo. Entonces, vuela de espaldas hasta el arco más lejano, de forma que veas el resto de los arcos. Ve pasando por todos ellos y cuando llegues al último, dirígete hacia el siguiente túnel a la derecha, que está a unos dos o tres segundos de distancia, y hazte con los tres cofres que veas. Cuando aparezcas en la última sala, dirígete primero hacia el cofre situado en el centro y luego al que tienes delante. A continuación, gira a la izquierda y da vueltas a la habitación en sentido contrario a las agujas del reloj, a la vez que te haces con el resto de los cofres.

El Jefe de Artesanos — Toasty









Este jefe es muy sencillo. Para matar a los perros, lánzales una llamarada, salta y vuelve a echarles más fuego. Así acabarás con ellos sin resultar herido. Lanza llamas sobre Toasty para que eche a correr. Mata a los perros de la misma manera y vuelve a lanzar llamas sobre Toasty. Volverá a huir. Síguelo y ahora acaba con los tres perros. Ataca otra vez a Toasty con el fuego y acabarás con él.

MUNDO 2 — Pacificadores

Sigue siendo muy sencillo. Sólo tienes que tomarte el tiempo que necesites y prepararte; sin preocupaciones.

CASA



DRAGÓN 1
Justo delante de ti al empezar.



DRAGÓN 2
Una vez que llegas a cielo abierto, pasa corriendo la entrada de El Pueblo del acantilado. Verás el dragón algo más adelante.



DRAGÓN 3
Cuando veas la entrada de El Pueblo del acantilado, gira a la derecha. Apunta con el cañón hacia la montaña y enciéndelo. Salta hacia la isla que se acaba de formar y dirígete hacia la izquierda. El dragón tiene que aparecer a lo lejos. Corre

NIVEL 1 — EL PUEBLO DEL ACANTILADO



Dragon 1



Dragon 2

Dragon 3

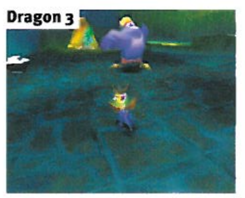
Dragón 1: Sube por el primer castillo pequeño y dirígete a la izquierda.
Dragón 2: En lo alto del castillo grande más próximo.
Dragón 3: Planea por el nivel y baja por la parte izquierda del camino.

NIVEL 2 — CUEVA DE HIELO

Dragon 1



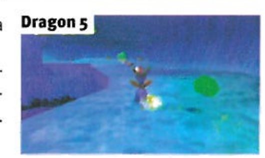
Dragon 2



Dragon 3



Dragon 4



Dragon 5

Dragón 1: Nada más empezar, dirígete hacia delante y a la izquierda para dar con el Dragón 1.
Dragón 2: Sigue recto y cuando llegues al sitio cerrado, gira a la derecha en busca del segundo dragón.
Dragón 3: Gira a la izquierda a lo largo del camino. Mata al enemigo y el dragón aparecerá delante de ti en alto.
Dragón 4: Sigue dando vueltas, sube por un pequeño camino entre los bloques hasta el vórtice de Vuelta a casa. Allí está El Dragón
Dragón 5: Antes de entrar en el vórtice de Vuelta a casa, baja por el pequeño túnel y síguelo hasta el final. Allí encontrarás el último dragón.

NIVEL 3 — CAÑÓN ÁRIDO



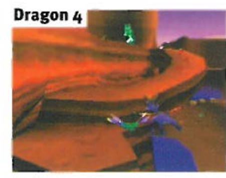
Dragon 1



Dragon 2



Dragon 3



Dragon 4

Dragón 1: Gira a la derecha desde el punto de partida y darás con el primer dragón.
Dragón 2: Sigue adelante y sube las escaleras que verás a la izquierda. Continúa por el camino y sube más escaleras. El segundo dragón está arriba, en el torreón.
Dragón 3: Vuelve a donde estaba el Dragón 1. Pasa por las escaleras y sube más escaleras. El dragón queda a tu izquierda.
Dragón 4: Corre pendiente arriba, planea hacia la puerta del castillo, sigue por el saliente hacia la izquierda y planea alrededor del castillo. Aterrizarás cerca del último dragón. Corre hacia él.

Jefe de pacificadores — Doctor shemp



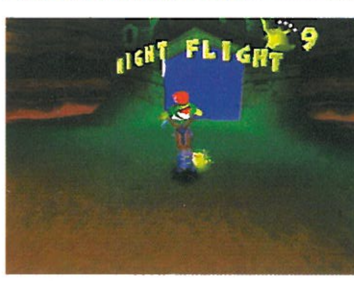






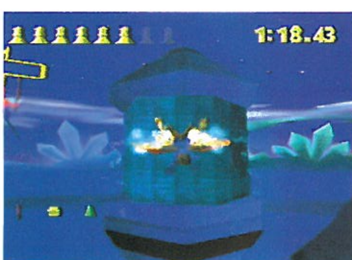
Sigue el camino mientras empujas a los pequeños enemigos que se cruzan en tu camino y quemas a los más grandes. Cuando llegues a un vórtice, éste te llevará hasta el jefe. Rescata al dragón y dirígete hacia el jefe. Primero sólo blande su garrote una vez y se da la vuelta, así que échale fuego y rueda para evitar sus golpes. Entonces, atácalo por detrás. En la siguiente plataforma, dará una vuelta sobre sí mismo y atacará con el garrote, así que lánzale llamas mientras se gira. El último paso resulta más difícil, sigue corriendo alrededor de él y cuando por fin le quemes el trasero, caerá al suelo. Busca la salida.

VUELO NOCTURNO









Cómo encontrarlo:
Sigue el túnel hacia el mundo principal y corre en línea recta hacia delante. Pasa los cañones y la entrada a El Pueblo del acantilado. Entonces gira a la derecha hacia el globo. Vuelve a girar a la derecha hacia el dragón y mata al enemigo que está en el cañón.
Apunta el cañón hacia la roca empujándolo suavemente de la parte trasera y enciéndelo con una llamarada.
Cuando la roca se haya convertido en una plataforma, salta sobre ella, gira a la derecha y salta hacia el arco.

Dificultad de vuelo: 4/10

Desde el principio...
Vuela hacia delante, a través de todos los anillos. Inclina la cabeza y hazte con los ocho cofres. La mejor opción para conseguir los que están más abajo es descender hasta el mismo nivel en la primera oportunidad que se te presente, ya que si lo intentas desde lo más alto, puedes acabar en el agua. Cuando tengas los ocho cofres, dirígete rápidamente hacia el primer arco y arremete contra los ocho. Después del último, gira hacia la izquierda hacia la primera luz. Sigue así en las dos siguientes y luego gira a la derecha. Consigue todas las luces de este lado antes de girar a la izquierda para conseguir las dos últimas.

MUNDO 3 — Hechiceros

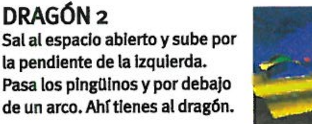
Las cosas empiezan a complicarse. Este mundo sigue siendo bastante fácil, pero tienes que pensar en cómo matar al enemigo.

CASA



DRAGÓN 1

Desde donde empiezas, salta los dos estanques de agua y encontrarás al primer dragón delante de ti.



DRAGÓN 2

Sal al espacio abierto y sube por la pendiente de la izquierda. Pasa los pingüinos y por debajo de un arco. Ahí tienes al dragón.



DRAGÓN 3

Realiza una súper embestida contra la colina de las flechas, manténte a la izquierda. Casi te darás de bruces con el Dragón 3.

NIVEL 1 — COLINA DE PIEDRA

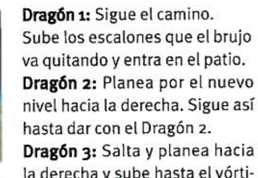
Dragon 1



Dragon 2



Dragon 3



Dragon 4



Dragón 1: Sigue el camino. Sube los escalones que el brujo va quitando y entra en el patio.
Dragón 2: Planea por el nuevo nivel hacia la derecha. Sigue así hasta dar con el Dragón 2.
Dragón 3: Salta y planea hacia la derecha y sube hasta el vórtice de Vuelta a casa.
Dragón 4: Desde el Dragón 3, no entres aún en el vórtice. Pasa por el lado y déjalo atrás, salta y planea hacia la puerta del castillo. Sigue el camino hasta dar con el último dragón.

NIVEL 2 — CUEVAS ALTAS

Dragon 1



Dragon 2



Dragon 3



Dragón 1: Desde el punto de partida, sigue por el camino que sube en espiral. En la parte superior de la misma, encontrarás al primer dragón.
Dragón 2: Regresa al punto de partida y adéntrate en las cuevas con arañas. Puedes conseguir los cristales que guardan con un ataque en forma de súper embestida o utilizando el poder del fuego que te ha dado el hada al besarte. Cuando consigas pasar por las arañas, encontrarás al segundo dragón.
Dragón 3: Desde donde se encuentra el Dragón 2, retrocede por las cuevas y busca otra salida. Sigue ese camino hasta el vórtice de Vuelta a casa y localizarás al tercer dragón.

NIVEL 3 — EL PICO DEL HECHIZERO

Dragon 1



Dragon 2



Dragon 3



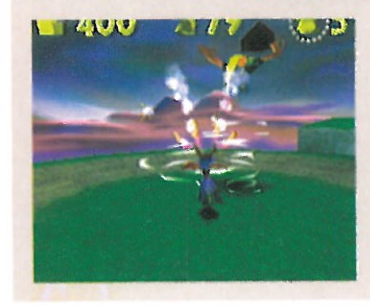
Dragón 1: Desde el punto de partida, sigue el camino y verás al primer dragón en la cima de una pendiente en forma de flecha.
Dragón 2: Desciende otra vez por las pendientes hasta llegar abajo, donde verás al segundo dragón.
Dragón 3: Enfila la colina desde donde se encuentra el Dragón 2. Ahí es donde localizarás al tercer dragón.

El Jefe de Hechiceros — Blowhard





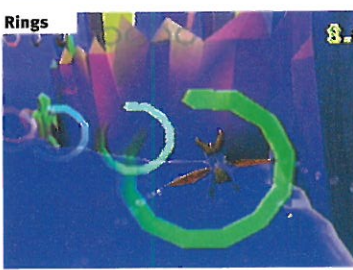




Sigue el camino y pon en práctica los difíciles saltos cuando los brujos empiecen a mover las plataformas. Continúa por el camino y rescata al dragón que está solo y, al final, conocerás a Blowhard. Es mitad torbellino, mitad brujo. Embístele y lánzale fuego antes de que tenga ocasión de golpearte. Hazte con la joya y síguelo. Utiliza la misma táctica dos veces más y se morirá. Ahora ya puedes apoderarte de casi todas las joyas. Dirígete hacia el vórtice de Vuelta a casa y verás la última joya verde que te faltaba.

VUELO DE CRISTAL

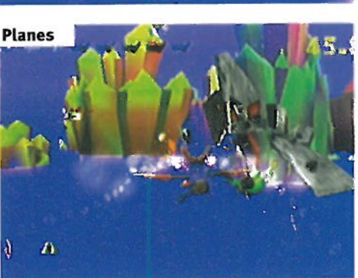
Rings



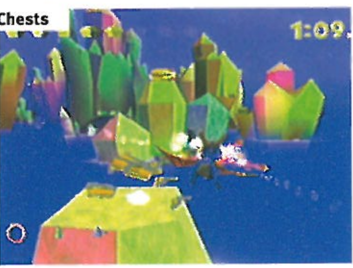
Arches



Planes



Chests



Cómo encontrarlo:
Ve por el pasaje, salta el agua, ignora al ladrón y choca contra los pingüinos. Cuando salgas al exterior, corre por la izquierda de la montaña principal, pasa los pingüinos y los brujos y sube la pendiente. Asciende por la colina que tiene flechas en la parte superior hacia tu izquierda y párate. Gírate y corre hacia abajo para conseguir velocidad. Lánzate hacia el brujo y manténte hacia la izquierda al bajar las escaleras. Corre hacia delante, pasa los pingüinos y atraviesa el arco.

Dificultad de vuelo: 3/10

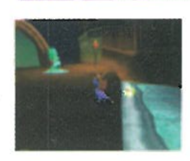
Desde el principio...

Vuela a través de los ocho anillos y luego ve a por los arcos. Ignora los aviones y el cofre. Tienes que ir a por los arcos. Al traspasar el último, acaba con los aviones. Si has conseguido eliminarlos todos cuando vuelves hacia los cofres, genial. Si no es así, es probable que queden dos aviones. Acaba con el primer avión y ve a por el cofre central. Destruye el siguiente avión y debes tener suficiente espacio como para realizar un giro brusco a la derecha para ir a por el cofre que está arriba, antes de bajar y eliminar al resto. Éste es el nivel de vuelo más sencillo.

MUNDO 4 — Creadores de bestias

A partir de ahora tienes que vigilar dónde pones las patas. Las cosas empiezan a complicarse de verdad. Tómate el tiempo que necesites, puesto que tendrás que pensar cómo vas a matar a cada enemigo antes de aproximarte a él.

CASA



DRAGÓN 1

Desde el punto de partida, ve hacia delante por los suelos eléctricos. El primer dragón se encuentra justo después de este suelo.



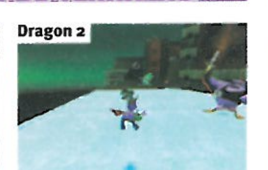
DRAGÓN 2

Desde donde estaba el Dragón 1, salta a la poco densa plataforma con cacharros explosivos y salta hasta el otro extremo. Sigue las plataformas y darás con el segundo dragón.

NIVEL 1 — ALDEA DE TERRAZAS

Dragon 1

Dragon 2



Dragón 1: Sube las escaleras y gira a la izquierda. Sigue por el camino estrecho y continúa a la izquierda por otro camino también estrecho. El Dragón 1 se encuentra en lo alto de las escaleras.

Dragón 2: Desde donde se encontraba el Dragón 1, sigue hacia delante, por todos los suelos eléctricos. Puedes ver al segundo dragón después del último suelo.

NIVEL 2 — EL PANTANO NEBULOSO

Dragon 1



Dragon 2

Dragon 3



Dragon 4



Dragón 1: Desde el punto de partida, corre hacia delante y ligeramente hacia la derecha. Sigue en ese sentido hasta que veas un dragón encima de unos troncos.

Dragón 2: Desde la posición del Dragón 1, salta hasta Log Island (será todo un éxito) y sigue el camino y en la cima encontrarás al Dragón 2.

Dragón 3: Vuelve a donde encontraste el Dragón 1. Salta el siguiente grupo de troncos y desciende por el agujero. Sigue el camino hasta llegar al Dragón 3.

Dragón 4: Ve recto desde el Dragón 3. Gira a la derecha y sube las escaleras hasta el vórtice de Vuelta a casa y el dragón final.

NIVEL 3 — EL ÁRBOL DE LA CUMBRE

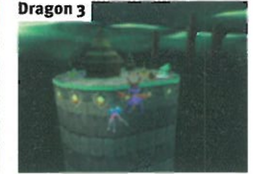
Dragon 1



Dragon 2



Dragon 3



Dragón 1: Desde el punto de salida ve hacia delante siguiendo el camino. El Dragón 1 no tiene pérdida.
Dragón 2: Baja corriendo la colina en forma de flechas y salta con fuerza al final. Dirígete hacia el segundo dragón.

Dragón 3: Hasta ahora el dragón más difícil de encontrar. Quizá también lo sea de todo el juego. Al empezar el nivel, verás a un ladrón que corre delante de ti y que despierta a todos los enemigos según pasa a su lado. No lo pierdas. Te llevará hasta el Dragón 3 a través de una ruta de súper embestidas y saltos con súper embestidas. Al final, tendrás que planear en lo más alto de tu último salto con súper embestida. Lanza fuego al ladrón para conseguir una joya púrpura.

El Jefe de Creadores de bestias — Cabeza metálica







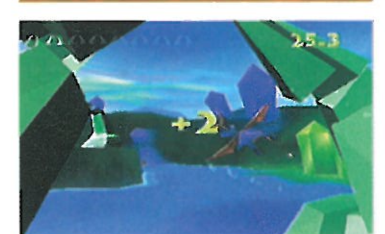


Otro jefe fácil. De nuevo, sigue el camino hasta llegar al dragón y oír su consejo. No puedes herir al enemigo sólo golpeándole. Tienes que destruir todas las vainas de poder que hay en el lugar. Puedes embestirlas cuando están de color azul o hacer que Cabeza metálica te lance cosas, con lo que eliminará las vainas. De una forma u otra, cuando la sala esté limpia, tienes que volver a hacer lo mismo en la segunda sala. Cuando hayas acabado, morirá.

VUELO SALVAJE







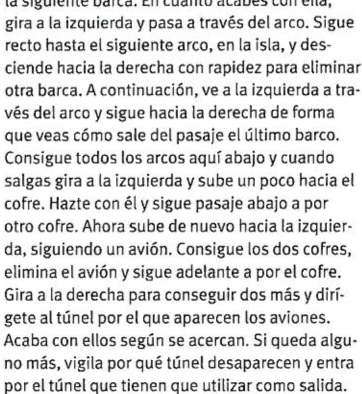


Cómo encontrarlo:
Corre hacia delante, ligeramente a la izquierda. Pasa el suelo eléctrico y llega hasta la plataforma que parece un tablón y que tiene cacharros explosivos. Pasa por ella, hasta el otro lado y continúa por la siguiente isla de la derecha. Desciende por el agujero de la plataforma y entrarás en Vuelo salvaje.

Dificultad del vuelo: 10/10

Desde el principio...

Baja a por la barca y haz un giro brusco a la derecha para ir a por otra barca, otro más hacia el arco y otro más para el cofre. Haz, sí, lo has adivinado, otro giro repentino a la derecha y acaba con la barca que viene por el túnel. Ve túnel arriba y deshazte de otras dos barcas. Cuando salgas de él, ignora los arcos. Sigue adelante a por la siguiente barca. En cuanto acabes con ella, gira a la izquierda y pasa a través del arco. Sigue recto hasta el siguiente arco, en la isla, y desciende hacia la derecha con rapidez para eliminar otra barca. A continuación, ve a la izquierda a través del arco y sigue hacia la derecha de forma que veas cómo sale del pasaje el último barco. Consigue todos los arcos aquí abajo y cuando salgas gira a la izquierda y sube un poco hacia el cofre. Hazte con él y sigue pasaje abajo a por otro cofre. Ahora sube de nuevo hacia la izquierda, siguiendo un avión. Consigue los dos cofres, elimina el avión y sigue adelante a por el cofre. Gira a la derecha para conseguir dos más y dirígete al túnel por el que aparecen los aviones. Acaba con ellos según se acercan. Si queda alguno más, vigila por qué túnel desaparecen y entra por el túnel que tienen que utilizar como salida.



MUNDO 5 — TEJEDORES DE SUEÑOS

Todo un desafío. Una pistola modifica el tamaño de los enemigos y no puedes matarlos cuando son demasiado grandes.

CASA



DRAGÓN 1
Visible cuando empiezas. Salta por un par de islas para llegar a él.



DRAGÓN 2
En el primer vórtice. Al aterrizar, salta sobre la plataforma, mata a los gigantes, salta al hueco y al vórtice. Cae al lado de la pistola y salta sobre el Dragón 2.

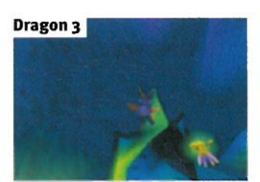


DRAGÓN 3
Detrás del castillo, cerca de la entrada a Torres obsesionadas.

NIVEL 1 — PASAJE OSCURO

Dragon 1


Dragon 2


Dragon 3


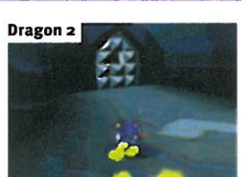
Dragon 4


Dragon 5


Dragón 1: No tienes más que seguir el camino. No tiene pérdida.
Dragón 2: Desde donde se encontraba el Dragón 1, sigue el camino y ataca a los enemigos con luz para que los enormes perros y tortugas vuelvan a su tamaño normal. Justo después de ellos se encuentra el segundo dragón.
Dragón 3: Toma el camino en espiral y en la parte más alta salta hacia donde se encuentra la impresionante tortuga. Sigue adelante hacia el vórtice de Vuelta a casa y el Dragón 3.
Dragón 4: Desde el tercer dragón, salta y planea hacia una plataforma inferior. Sigue por ella hasta dar con el cuarto dragón.
Dragón 5: Continúa por el camino y después de muchos enemigos te estará esperando el dragón.

NIVEL 2 — TORRES OBSESIONADAS

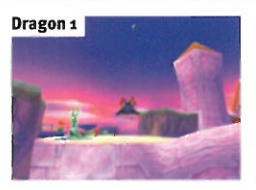
Dragon 1


Dragon 2


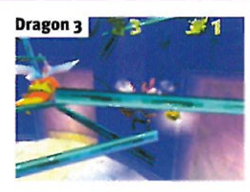
Dragón 1: Usa las llamas desde el primer momento para romper las puertas, y el poder de las súper llamas para romper las armaduras. El primer dragón se encuentra a lo largo del camino principal.

Dragón 2: Sólo hay dos dragones en el nivel de Torres obsesionadas, y encontrarás al segundo escondido detrás de una de las puertas que cruces justo después de la colina de la súper embestida.

NIVEL 3 — EN LO ALTO DEL CASTILLO

Dragon 1


Dragon 2


Dragon 3


Dragón 1: Ve hacia delante desde el lugar de partida y encontrarás un hada enjaulada. Quema la jaula para liberarla. Mira a tu alrededor y verás dos hadas más. Libéralas y te conducirán hasta el primer dragón.

Dragón 2: Tras rescatar al segundo grupo de hadas, salta y planea hacia las joyas rojas para, a continuación, saltar a por el siguiente Diablo. Desde este punto puedes ver al Dragón 2. Salta a por él.

Dragón 3: Dirígete al castillo y, allí, vas a tener que rescatar a otras tres hadas. Cuando lo hayas conseguido, salta a su vórtice para llegar al último dragón.

El Jefe de Tejedores de sueños — Jacques





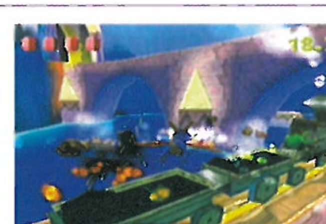




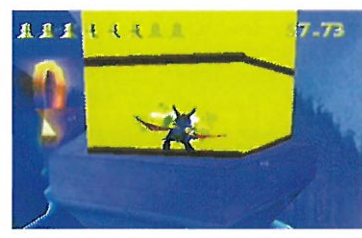
Echa un vistazo por el camino y hazte con el primer dragón. Para matar a Jacques, tienes que saltar y echarle fuego de cintura para arriba, a la vez que evitas las cajas que te lanza. Realiza esta operación tres veces y morirá. Ahora ya puedes ir a por el segundo dragón. Verás una columna que sube y baja según golpeas a un enemigo bobo. Controla tu velocidad para saltar la columna cuando se encuentre abajo. Permanece en ella hasta que suba, entonces salta y planea a por el dragón.

VUELO HELADO









Cómo llegar allí:
Pasa corriendo al gigante y salta a la derecha cuando puedas. Pasa rápido por la entrada de Pasaje oscuro y salta al vórtice. Cuando llegues al suelo, corre y salta sobre la plataforma que tiene tres gigantes. Mátalos, salta al siguiente espacio y colócate en el siguiente vórtice. Irás a parar al lado de la pistola que cambia a tus enemigos. Mata al operador, apunta con la pistola a los gigantes invencibles y enciende la mecha. Conviértelos en enemigos de menor tamaño. Salta, planea y acaba con ellos. Sube las escaleras y ve a lo largo del saliente de madera. Lanza unas llamas a los bobos enemigos de la isla. Salta con rapidez a las dos islas elevadas, por las tres siguientes islas y hasta Vuelo helado. ¡Por los pelos!

Dificultad de vuelo: 8/10

Desde el principio...
Recoge la primera antorcha y baja a por la segunda. Ve por el hueco que hay a su izquierda y consigue el primer cofre. Recoge la siguiente antorcha y el cofre que se encuentra detrás de ella. Hazte con la siguiente, pero ignora el cofre del centro y manténte a la izquierda. Hazte con otra antorcha y el cofre correspondiente y luego la antorcha que está sola. Enciende la siguiente antorcha y vuelve a por la última. Enciéndela y ve a por el cofre. Hazte con todos los baúles del pasaje. Dirígete hacia la derecha y acaba con el primer tren fuera del túnel. Baja por el túnel y haz lo propio con el segundo tren. Ignora el helicóptero y sigue las pistas del último tren. Gira a la izquierda y elimina los cinco helicópteros antes de tomar el camino verde. Para terminar, sal y acaba con los cinco últimos helicópteros.

MUNDO 6 — El mundo de Gnorc

Se acabó la vida fácil. Ahora las cosas son muy complicadas y vas a tener que concentrarte. En este sexto y último mundo, necesitarás de todas las habilidades que has ido aprendiendo hasta la perfección, ya que el error no es una opción. Mucha suerte.

CASA



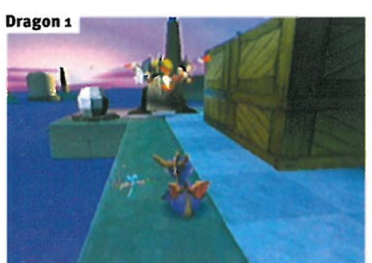
DRAGÓN 1
No tienes que ir muy lejos. Está justo delante de tus narices.



DRAGÓN 2
Si se parece al de la izquierda es porque el lugar es el mismo. Acaba con Gnasty Gnorc y vuelve aquí.

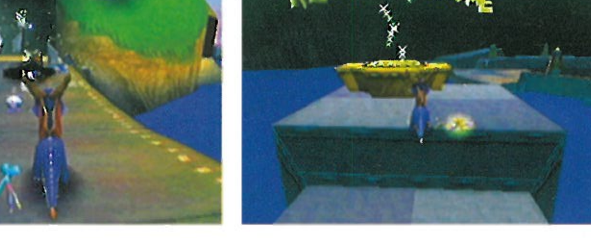
NIVEL 1 — LA CUEVA DE GNORC

Dragon 1

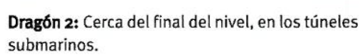


Dragon 2





Dragón 1: Ve hacia delante siguiendo el camino más obvio, donde se encuentran los enemigos en barriles. Sigue adelante, sin dejar de subir y verás el primer dragón en lo alto del primer montón de bloques.

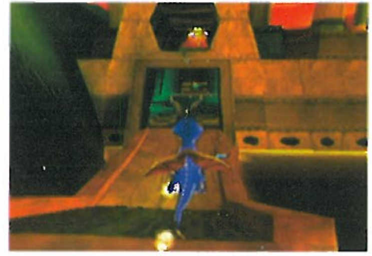


Dragón 2: Cerca del final del nivel, en los túneles submarinos.

NIVEL 2 — PUERTO DEL CREPÚSCULO



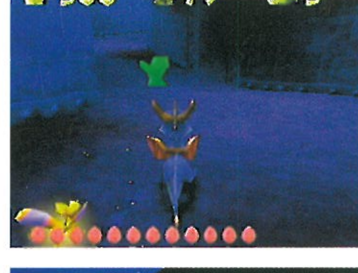




Dragón 1: Sólo hay un camino que seguir en Puerto del crepúsculo, así que mejor que no lo dejes. Por supuesto, esto significa que todos los enemigos saben dónde encontrarte. Y también algunos enemigos amenazadores con pistolas.

Dragón 2: Tras encontrar al Dragón 1, sigue a lo largo del camino. A mitad del nivel y después de muchos enemigos, prácticamente correrás directo hacia el segundo y último dragón de este nivel.

¡GNASTY GNORC!













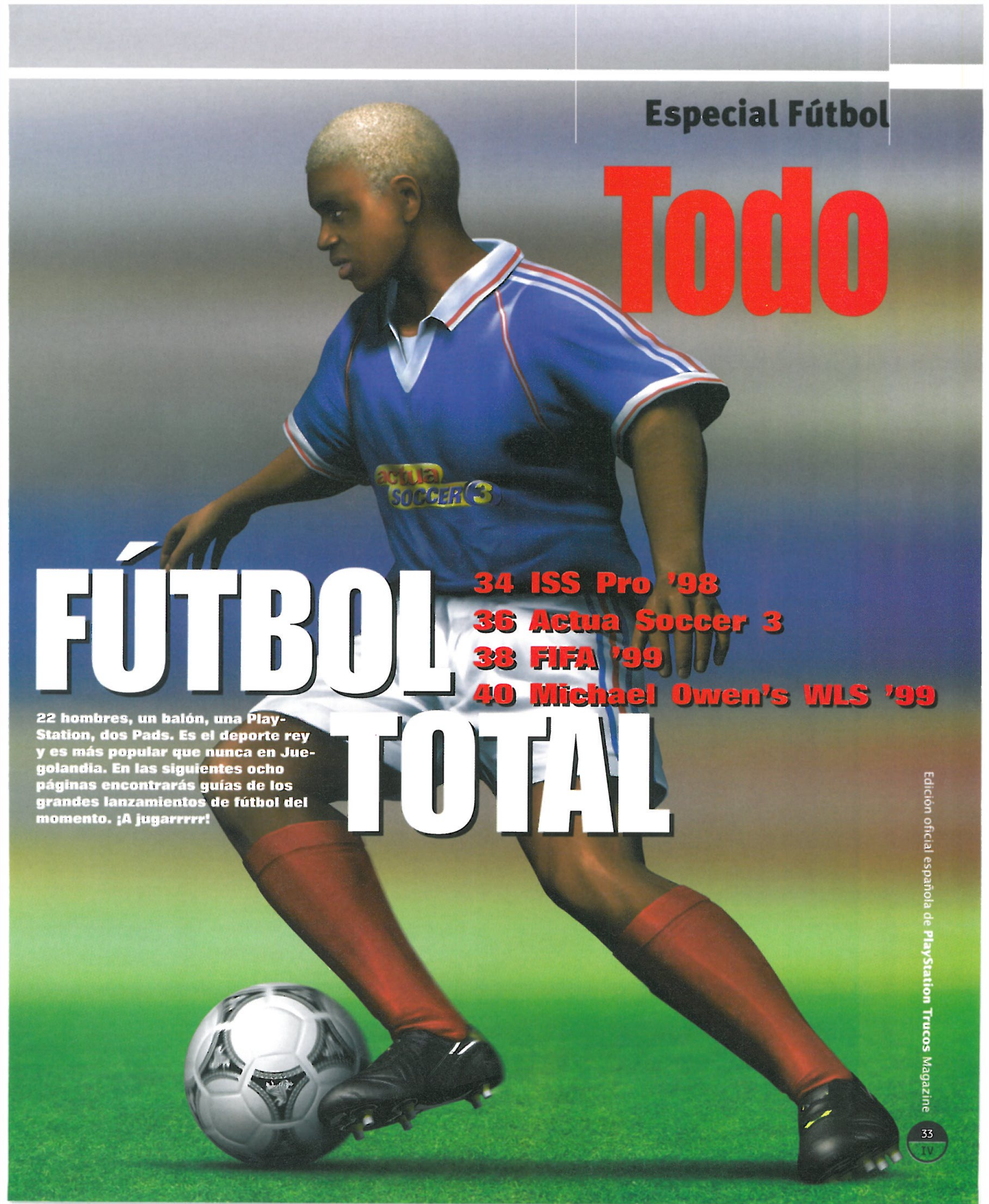




Mira a tu alrededor y verás a un ladrón. Persíguelo y pégale para que suelte una llave. Utilízala en la cerradura que hay enfrente de Gnorc, no en la que está debajo. Verás a otro ladrón. Persíguelo y pégale para que suelte otra llave. Utilízala en la cerradura que hay debajo de Gnorc y éste echará a correr. Tienes que perseguirlo y lanzarle fuego siempre que tengas ocasión. Después de que le alcances por primera vez, bajará a otro túnel. En esta parte, es imprescindible el dominio total del salto y del planeo. Sin embargo, tienes que ser rápido, ya que al final hay tres plataformas que Gnorc retira si eres demasiado lento. Lánzale fuego una vez más y todo se habrá acabado. Necesitarás mucha destreza, pero sobre todo paciencia, porque si te caes tienes que empezar de nuevo desde el principio. ¡Buena suerte!


Lo BUENO es que, por primera vez, puedes sentir lo que siente un jugador de fútbol.
GAME OVER
Lo MALO es que, por primera vez, puedes sentir lo que siente un jugador de fútbol.
namco
LiberoGrande™
Hasta ahora, en todos los simuladores de fútbol, tú, jugando de lateral derecho, le pasabas al central, que curiosamente también eras tú. Luego avanzabas y, después de hacer una pared contigo mismo, te centrabas a ti mismo, esta vez jugando de delantero y luego.... ¡Basta ya! Lo que tienes que hacer es ocupar una sola posición, ser tú mismo durante todo el partido: un solo jugador. El líbero, el cerebro del equipo. Ya verás cómo empiezas a sentir lo que siente un jugador de fútbol.
Para bien y para mal. Claro.
LíberoGrande. "El fútbol es así."
1 ó 2 Jugadores
Tarjeta de Memoria 1 bloque
Función vibratoria compatible
Arcade Stick
DUAL SHOCK™
Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.com
"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO
por los lectores de HOBBY CONSOLAS y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. LiberoGrande™ & © 1997 1998 NAMCO., ALL RIGHTS RESERVED. Namco is a registered trademark of NAMCO Ltd. "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
TBWA

Todo FÚTBOL TOTAL



22 hombres, un balón, una PlayStation, dos Pads. Es el deporte rey y es más popular que nunca en Juegolandia. En las siguientes ocho páginas encontrarás guías de los grandes lanzamientos de fútbol del momento. ¡A jugarrrrr!

ISS Pro '98

[Cuando se trata de **juegos de fútbol**, hay dos cosas esenciales que debes saber. **La primera:** cuáles son los mejores juegos de fútbol y, en segundo lugar, cómo marcar **más goles.** Todo tuyo...]

Equipo 1: Brasil

Si necesitas ganar, juega como Brasil. Así de sencillo. Poseen el mejor equipo con diferencia en *ISS Pro '98*. Ronaldo deja atrás a cualquier defensa con facilidad —sólo Owen le iguala en ese aspecto— y su destreza en el tiro no le va a la zaga. Encáralo a puerta y le será más difícil fallar que marcar. Pero antes del partido en sí has de formar la estructura perfecta que cree oportunidades para el brasileño. Olvida el 4-3-3, ya que los demás delanteros del equipo carioca no valen gran cosa. Mucho mejor una formación 3-5-2: suele haber al menos dos brillantes y robustos centrocampistas en la persona de Denilson o Dunga. Ya puedes controlar el medio campo y dejar ir incontables pases en profundidad hacia Ronaldo.

En el tema defensivo andas un poco flojo, sí, pero casi siempre marcarás más goles de los que encajarás. No obstante, si eres algo paranoico siempre puedes poner a Roberto Carlos de líbero. Lo que le falta en estatura lo suple con su vertiginosa velocidad. En cuanto a estrategias a seguir, el contraataque funciona mejor para los brasileños que para cualquier otro equipo gracias a su rapidez. Y con Roberto Carlos en su habitual demarcación de lateral izquierdo, el ataque por esa banda es toda una garantía de gol.

Equipo 2: Croacia

Tal vez no sea el equipo más elegante del mundo, pero si necesitas sacar al menos un marcador respetable, o quieres optar a marcar un gol tras una escapada, los chicos de Croacia son los que necesitas por la sencilla razón de que tienen mucha fuerza.

Como quizá habrás supuesto, para realizar un fútbol de brega colectiva tendrás que aplicarte en fuerza y fondo. La formación que mejor funciona es el «árbol de Navidad» 4-5-1. Esto significa en esencia poner a Davor Suker al frente y atestar el medio campo y la defensa. Como son tan duros, es muy improbable que salgas malparado en los centros. Pero Croacia es además sorprendentemente rápida en defensa, así que olvida el sistema del líbero y juega con una zaga de cuatro en línea y la estrategia del fuera de juego. Es difícil de perfeccionar, pero vale la pena practicarla un poco, y con ella no tendrás que defender todo el tiempo en tu propia área de castigo. La otra estrategia a elegir es un buen contraataque. Suker siempre está al acecho buscando ese gol inmerecido.

Equipo 3: Nigeria

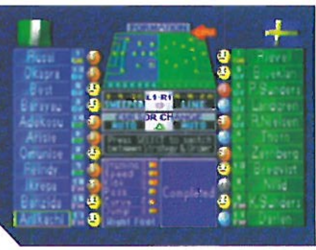
En un día bueno, Nigeria es como Croacia y Brasil en uno, aunque también puedes tener una pájara y perder 3-0 con ellos. Pero son sin duda uno de los tres mejores equipos, ya que si escoges la formación adecuada son la mar de divertidos. La clave está en usar su condición atlética. Nada de florituras: elige un 3-4-3C y bombardea a tu pobre oponente con una ola tras otra de ataques. Sus pases son a veces un poco caprichosos, así que asegúrate de conseguir el balón y correr con él, manteniendo una estrategia de ataque por el centro cada vez que tengas el balón.

Como Croacia, Nigeria también es fuerte en lo que a defensa se refiere. Así que tienes bastante con poner tres hombres ahí, usando uno de líbero. Si juegas bien, la pelota apenas llegará lejos.









Estrategias

No todas las estrategias que activas con los botones laterales son especialmente relevantes, así que



hemos elegido las tres que mejor funcionan.

1 Contraataque

Puedes escoger dos estrategias a la vez, y ésta siempre debería estar en tu arsenal. Funciona igual de bien tanto si juegas con una formación defensiva como con una ofensiva. El mejor momento para empezar a usarla es justo tras despejar un córner, pero si te encuentras con un poco de espacio en el medio campo, te da los jugadores extra para lanzar un auténtico ataque a puerta.

2 Fuera de juego

Es probablemente la más difícil de dominar, pero merece la pena si juegas contra alguien que domina a la perfección el arte de meter balones en profundidad. En esencia, se trata de intentar anticiparte a tu rival, pero si ves claramente que va a haber un pase peligroso, procura burlarlo.

3 Ataque por el centro

Con un equipo basado en un medio campo fuerte, el ataque por el centro funciona perfectamente. Como en un contraataque, sólo que más campo arriba, el mejor lugar para usarlo es cuando dispones de espacio y delanteros ante ti a los que pasar. Enseguida te verás superando en número a los defensas.



Cómo marcar

1. Chuts

En *ISS Pro '98* no es nada fácil chutar de lejos, y menos con esa barra de potencia que estorba más que ayuda. Como consejo general dale un leve toque al botón de disparo si estás en el área, y si estás fuera pulsa dicho botón durante una milésima de segundo más que antes. Por lo que respecta a los cañonazos desde 22 metros que tanto nos gustan, ni te molestes en probarlo si hay defensas por el medio. La pelota casi siempre dará en uno de ellos y lo despejarán. El mejor sitio para chutar es justo fuera del área, allá por donde la «D» se une al área de penalti. En el mejor de los casos, el guardameta tendrá que salir a rechazar a uno de tus arietes lanzados, y siete de cada diez veces la pelota acabará en la red. Mola.



2. Centros

Uno de los momentos más satisfactorios en *ISS Pro '98* es hilvanar unos cuantos pases seguidos, escorarte a la banda y centrar para que uno de tus atacantes introduzca el balón en la meta. Al igual que en *Copa del Mundo: Francia 98*, la mejor estrategia es retrasar la pelota desde la línea de gol. Así que cuando tengas uno de tus jugadores ahí, no pulses el botón Círculo, sino intenta dirigirla hacia el punto de penalti.

El otro dilema que tienes llegado aquí es si elegir un centro por alto o por bajo. En general, un centro por alto dará mejor resultado cuando te has desmarcado y hay más espacio en el área, pero si pulsas dos veces Círculo el extremo centra por bajo a un área concurrida, lo cual causará todo tipo de caos.

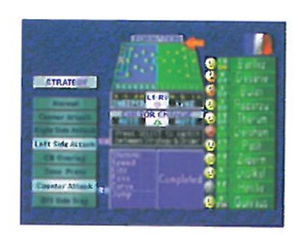




Verás que aparece una cruz en el suelo, pero no te esfuerces demasiado en situar allí a tu ariete: parece que limitarse a mantener pulsado el disparo y cruzar los dedos da mejores resultados.

¿Y luego qué pasa?

Bueno, si has estado aguantando Cuadrado mientras la pelota estaba en el aire, quedará totalmente fuera de tu control. Pero la mayoría de las veces forzarás al menos una intervención del portero. Y en un montón de ellas marcarás. ¡Bingo!



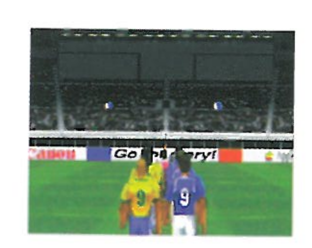


3. Balones en profundidad

Desde varios puntos de vista, lo mejor de este glorioso juego es engarzar un pase en profundidad milimetrado a uno de tus delanteros que vaya lanzado a la meta. Primero lo del pase... Ya deberías saber que pulsar Triángulo hace que el jugador que lleva el esférico intente meter uno de estos pases. Pero cuídate de estarlo intentando todo el rato. El mejor momento es cuando los defensas corren hacia atrás y tienes el balón con algunos goleadores por delante. Dirige el pase en diagonal —los rectos nunca saldrán bien— y entonces, si has tenido éxito, empezarás a controlar a un delantero con sólo el cancerbero por superar. Al igual que con el pase, procura ahora no ir demasiado recto a portería. Llegar desde un ángulo es mejor, pero si no estás en esa posición, aún puedes mover a tu jugador de forma que esté casi en línea con uno de los postes. Es sorprendente cuántas veces fallas de todos modos desde esta posición. Básicamente, aguanta todo lo que te atrevas (justo antes del punto de penalti es un buen lugar) antes de pulsar levemente el botón cuadrado. El balón entrará tranquilamente a puerta. Maravilloso.







Especial

Actua Soccer 3

[Tras **convencer a todos** de que la velocidad era buena con *Actua Soccer 2*, Gremlin optó por **la dureza** en la última versión. Aquí tienes una ayuda para que pongas **manos a la obra**]

Condiciones del terreno de juego

Normal

La configuración por defecto. En este campo el balón rodará y botará normalmente de modo que pueda desarrollarse un buen juego de pases. El que debes elegir si tienes la opción.
Condiciones meteorológicas: Soleado, encapotado, de noche.

Húmedo

La pesadilla del jugador. Un terreno húmedo hace que el balón se desplace más rápidamente por el suelo pero puede rebotar en una pierna extraviada y saldrá disparado de la superficie húmeda. Bueno para que las bolas penetren cuando es difícil preverlo.
Condiciones meteorológicas: Lluvia.

Nieve

Estos partidos parecen mucho peor de lo que son en realidad. Del espesor de la nieve depende que la pelota corra o no, o de que se quede frenada. El juego aéreo es tu mejor baza. Ten cuidado al pararte de repente, puedes tener una lesión muy fea.
Condiciones meteorológicas: Nieve.

Barro

La peor clase de terreno de juego. No sólo pone perdidos los uniformes (un bonito efecto) sino que el balón se para cada vez que toca el suelo. Los pases a ras de suelo son casi imposibles. Debes intentar mantener el balón en el aire el máximo tiempo posible.
Condiciones meteorológicas: Fuerte lluvia, nieve derretida.

Hielo

Tus jugadores podrán lesionarse con mayor facilidad sobre un duro terreno de juego y la pelota resbalará dramáticamente. También botará mucho más alto de lo que lo hace en circunstancias normales, así que ten esto en cuenta cuando juegues con pases largos. En otras palabras, no hace falta que lo intentes, tendrás que pasar la pelota a ras de suelo, como Dios manda.







¡En la red!

Lo más importante en cualquier partido de fútbol es marcar goles (es algo obvio). Sin goles nunca ganarás un partido. Olvídate de lo que digan los demás, jugar bien no cuenta. Ganar es lo que importa. Aquí tienes tres formas de marcar en *AS3*:

1 – Cortando hacia atrás

Va muy bien. La idea es hacer correr al lateral por la línea de banda y luego cortar por el interior. Al llegar a la zona de penalti pasa el balón hacia atrás a un delantero y conecta un fuerte disparo añadien-











do un poco de efecto. Si lo haces correctamente, el balón llegará al fondo de la red antes de que el portero tenga tiempo de moverse.

2 - Regate

Es muy bonito si lo pones en práctica pero cuando las cosas salen mal acabarás pareciendo un auténtico paquete. Al aproximarte al área contraria regatea el balón ante los defensas y, cuando creas que es el momento oportuno, lanza la bola hacia delante. O bien entra o un defensa intentará una entrada tonta. De cualquier modo, llevas las de ganar.

3 - Pase largo

La mejor forma de que funcione bien es con un buen delantero, preferiblemente dos. Cuando recibas el balón emprende la carrera hacia el área contraria. Cuando llegues a dos o tres metros de la línea del área, dispara dándole un poco de efecto. Si lo haces correctamente, debería ir directamente dentro. De lo contrario, el portero despejará. Debes asegurarte de tener a un jugador siguiendo la jugada.





Posesión

Mantener la posesión es difícil, pero recuperarla aún lo es más. Hay tres formas principales de recuperar el balón. La primera es muy simple, sólo tienes que interponerte entre tu rival y el balón. Puedes hacerlo bloqueando al contrario, o usando del botón de correr en el momento preciso. Es una forma muy eficaz de recuperar la posesión del balón si te las arreglas bien.

La segunda manera de recuperar consiste justamente en eso. Al pulsar una vez el botón X, tu jugador hará una entrada. Esto requiere meter una pierna para recuperar el balón. Es probablemente la mejor forma de hacerte de nuevo con la posesión, pero puede dar como resultado una falta. Utiliza este método en cualquier parte del terreno de juego excepto en tu zona de penalti. Hay que evitar penaltis tontos.

La última y más desesperada consiste en la carga. Así, las posibilidades de cometer falta son mucho más elevadas, pero si puedes controlar bien el impulso es el mejor método que puedes usar. Si fallas, tu jugador puede ser expulsado en un abrir y cerrar de ojos. Sólo debería utilizarse en las situaciones más desesperadas, ya que cada fallo en una entrada de éstas puede dar como resultado una tarjeta roja.





Jugadas preparadas

Lanzamientos libres

La mayoría de lanzamientos libres deberían mantenerse simples, jugados con los pies. Si obtienes uno en una posición de peligro, no te dejes tentar por el disparo. Casi nunca resulta. Coloca un buen balón sobre el área para que tus delanteros puedan rematar. Intenta poner a un par de jugadores a la izquierda y la derecha de la barrera y empuja el balón hacia ellos. Desde aquí una simple pata marca a menudo.

Saques de esquina

Lanza un balón alto, apunta a la línea de gol y aplica un poco de efecto. Si pones la cantidad correcta sobre el balón, ello te permitirá marcar a placer.

Disparos a puerta

Parece que sean una parte poco importante del juego pero recuerda siempre que un jugador puede incurrir fácilmente en fuera de juego, así que es la ocasión perfecta para hacer que un jugador pase la defensa y la línea de gol. Y no olvides de hacerlo rápido antes de que el defensor acabe con la oportunidad de resolver intentando un disparo. Es mejor desde un centro si estás cerca como factor sorpresa; siempre es bueno para conseguir uno o dos goles.

Penaltis

Tienes tres opciones básicas. Disparar a la izquierda, a la derecha o al centro. Aunque parece lo más simple, disparar al centro es el de mayor éxito. El portero se tirará a un lado u otro, así que si disparas al centro no sólo marcarás, sino que conseguirás que haga el ridículo. ¡Encantador!





FIFA '99

[**Antes de jugar** a FIFA '99 creíamos que sería un mero **caso de regurgitación** de lo mismo. **Olvídate de eso:** es una **bestia** totalmente nueva. Sigue nuestra guía para derrotar a todos tus contrincantes.]

Formaciones

Es la opción más importante. Es una cuestión de preferencias personales, pero la posibilidad de experimentar con la configuración de tu defensa, medio campo y ataque, y la opción de situar a cada jugador donde quieras, significan que seguro que encuentras una formación que se ajuste a tu estilo de juego. Una defensa horizontal puede ser sorprendida por



un balón cruzado bien calculado, mientras que si seleccionas un líbero dejarás un hombre atrás para atrapar los balones que se le escapen a la primera línea de defensa.

Elige un centro del campo en forma de rombo para conceder multitud de posibles pases diagonales, o un centro del campo horizontal para aplicar una presión constante. Si juegas con tres o más delanteros, te recomendamos usar también una formación en rombo ahí delante.

Principiante

- La habilidad más importante que ha de aprender el principiante es el uso del botón X. Practica el cambio de jugadores mientras defiendes para pillarle el truco al control de tu equipo.
- Cuando tengas el balón, practica el cambio de dirección y la búsqueda del indicador de pase. Un cambio sutil en la dirección apuntará a un jugador distinto para el pase. Acostúmbrate a elegir distintos jugadores con el indicador de pase.
- Los pases al primer toque dificultarán que los contrarios te asedien. Pulsa X mientras el balón está en movimiento y la dirección en la que lo deseas enviar al primer toque.
- Cuando recibas una pelota en el aire practica cómo protegerla de los rivales. Pulsa X en una dirección alejada del contrario y tu jugador la bajará con el pecho en esa dirección.





- Asegúrate de usar selectivamente el botón de carrera. La mejor estrategia es usarlo como cambio de ritmo. Si haces esprintar a un jugador hasta que no pueda aguantar el ritmo, necesitará el doble de tiempo para recuperarse que si hubiera esprintado dos veces pero sólo durante la mitad de rato. La clave está en dejar que tus jugadores se recuperen.

Habilidades Intermedias

- Practica la combinación de pases rasos y globos cruzados para mover el esférico por el campo. Aunque los pases rasos suelen









acabar mucho mejor, pronto descubrirás que la habilidad de usar una combinación de pases rasos y globos cruzados da sus buenos frutos.

- En los córners y las jugadas a balón parado cambia tu perspectiva mediante R1. Esto te permitirá montar espectaculares jugadas con cabezazos en plancha y tijeretas.
- Si el portero siempre intercepta tus centros debes dirigirlos más lejos de él. Al centrar la pelota puedes usar X para elegir zonas del campo adonde mandarla. Si mueves el Pad hacia arriba, la enviarás a jugadores que estén en el poste más cercano. Si pulsas izquierda elegirás a los jugadores desmarcados del portero.
- Para intentar un cabezazo a puerta pulsa el botón Círculo mientras el balón está en el aire. Si el jugador puede llegar a ella en el área grande intentará un cabezazo en plancha.
- Para cabecear a un compañero presiona el botón X mientras la pelota está en el aire. (Debes pulsarlo porque si le das levemente sólo cambiarás de jugador.) Esta característica está infravalorada y puede dar unos sustanciosos dividendos en términos de posesión de balón. De esta forma puedes cabecear el balón por delante de la portería a un compañero.
- Para enviar el balón a la cabeza o pecho de un jugador de tu equipo pulsa el botón cuadrado.
- Puedes efectuar unas voleas espectaculares dándole dos toques al botón de círculo. Las voleas tienen muchas más posibilidades de entrar pero requieren tiempo y espacio. Los rivales que intenten llevarse la pelota con la cabeza o el pecho tienen todas las de ganar. Si tu jugador no mira a puerta intentará una chilena.
- También puedes pasar y hacer un globo en la volea mediante una doble pulsación de X o Cuadrado, respectivamente.





Tácticas profesionales

- Internada por la banda. Úsala para empezar un desmarque rápido por un flanco. Mientras un defensa tiene el balón, aguanta L2 + R2 y pulsa Triángulo. Busca ahora el jugador con indicador que sube corriendo por la banda. Aleja la pelota de ese lado para llevarte contigo a los jugadores. Es más fácil apuntar a los jugadores tácticos que a los otros, así que deberías poder llegar a ese jugador con un pase en profundidad o un globo antes de que caiga en el fuera de juego.
- Truco del fuera del juego. Si aguantas L2 + R2 y pulsas Cuadrado activarás el truco del fuera de juego. Si tu rival ha llevado todos sus jugadores hacia delante y usa una estrategia de ataque, esta táctica empezará a resultar útil. Ten cuidado con ella, no obstante, porque los jugadores de la CPU son bastante inteligentes e intentarán escaparse para que el partido no se interrumpa.
- Modo Devolución de pase. Puedes usarlo para hacer tuya-mías. Mientras presionas L2 + R2, pulsa R1 para pasar el balón y vuélvete a colocar para un pase de vuelta. Hay otra técnica llamada Offball: mientras pulsas L2 + R2, aprieta L1 para ganar el control de otro jugador y pide un pase. Lleva un poco acostumbrarse a esto, pero puede ser muy efectivo.



Movimientos de pericia

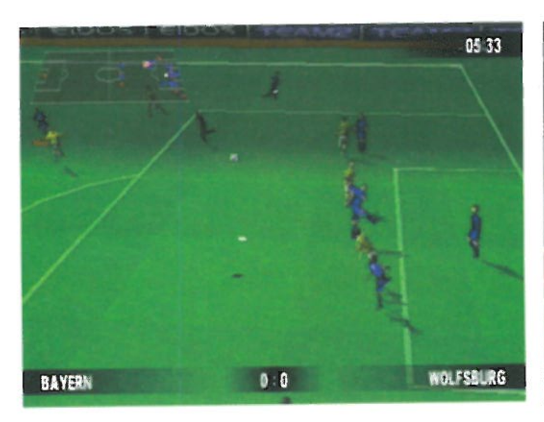
- Toque ligero. Es perfecto para superar un defensa. Aguanta R2 y pulsa Cuadrado y la pelota volará por encima de su cabeza hacia tu pie.
- Giro de 360 grados. Es la mejor forma de protegerse de obstáculos los parados y mantener tu impulso. Aguanta L2 o R2 y pulsa Círculo o tan sólo pulsa dos veces R2 o L2. Un giro de 360 grados bien calculado junto al borde del área te brindará una gran ocasión de marcar. Pero ten cuidado, este movimiento te hace muy vulnerable a las entradas laterales.
- Lateral. Si juegas contra un jugador a quien le gusta entrar en plancha, este movimiento debería arreglar el asunto, ya que desplaza a tu jugador a la izquierda o a la derecha, evitando completamente la entrada. Hay dos maneras de hacerlo. Dale un leve toque a L2 o R2 o aguanta L2 o R2 y pulsa X.
- Saltar sobre una entrada en plancha inminente: pulsa L1. También puedes saltar sobre el portero con la práctica suficiente.
- En el juego hay mucho embuste. Si aguantas L2 o R2 y usas la X y el botón de carrera, los jugadores driblarán con más cautela y fingirán al cambiar de dirección. Estos engaños harán que las entradas activadas cerca vayan en la «dirección fingida».
- Si presionas L2 + R1 activarás un pase corto de tacón, mientras que R2 + R1 activará un spin doble. Es bastante difícil de realizar, pero puede romper una defensa si te sale.
- Si la defensa te está frustrando, siempre puedes «tirarte a la piscina» y provocar una falta. (Aguanta L2 o R2 y pulsa L1).

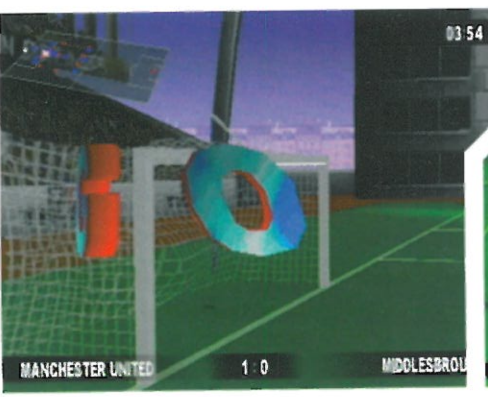














Michael Owen's WLS

[No te podemos prometer que te vayamos a convertir en un **Michael Owen digital**, pero lo que sí haremos es ofrecerte una guía del que será uno de los **juegos de fútbol** de mayor **éxito**]

Alineaciones

De las muchas alineaciones que existen en el fútbol, unas funcionan y otras no. Aquí tienes nuestras cinco favoritas:

5-3-2

El 5-3-2 o sistema de barrido. Nunca pillarás a nadie en fuera de juego pero siempre tendrás a un jugador más para impedir que lleguen los balones al área. La alineación también ofrece buena amplitud con el uso de *Wing Backs*. Probablemente sea el mejor sistema y el más eficaz para los que tenéis una mentalidad más atacante.

3-5-2

Un estilo muy moderno que juegan algunos de los mejores equipos del país. Parte de la premisa de tener tres centrales y un medio campo muy versátil y poblado con el que no sólo puedes empujar hacia delante para provocar saques de esquina y jugadas a balón parado, sino que también puedes quedarte atrás y ayudar a proteger el borde del área.

3-4-3

Una versión ligeramente más atacante de la alineación 3-5-2 que se utiliza a menudo cuando un equipo baja la guardia al poco de iniciar el partido, justo en el momento en que pierdes algo de presencia en el medio campo, pero tienes más opciones en la línea delantera.

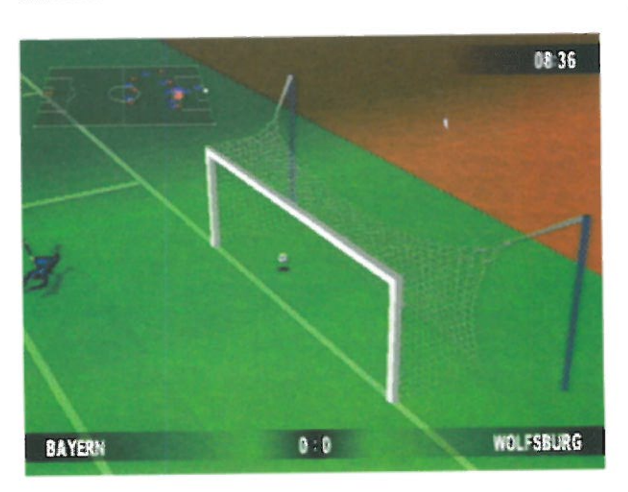


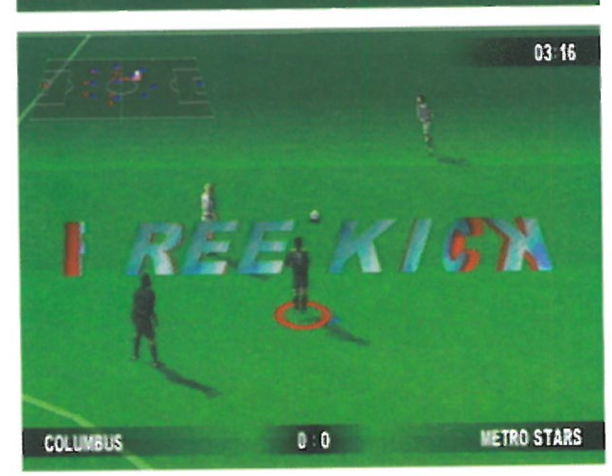
4-4-2

Una alineación probada y probada que da al equipo rigidez en la defensa y en el medio campo, con dos laterales permanentemente abarcando todo el ancho del campo. El único problema de este sistema es que los equipos se han acostumbrado tanto a jugar contra estas alineaciones que ya no son lo efectivas que eran. Ésta es la que debes usar contra un rival humano.

4-3-3

Una de las alineaciones más famosas que se hayan elaborado. La 4-3-3 es como el Volvo de las alineaciones. Segura, fuerte, de poca inspiración y nunca proporcionará emoción alguna. La mayoría de los principiantes eligen este tipo de formación. Bastante pesada.





4-2-4

Esta organización favorece el juego de pases largos sobrepasando completamente el círculo de medio campo. Sacrifica la fuerza centrocampista en favor del ataque. Los cuatro centrocampistas jugarán como dos laterales y dos delantero centros aunque uno deba jugar a partir del otro. Sólo para emplear en situaciones desesperadas ya que deja tu medio campo muy desprotegido.

Estrategias

Formas de marcar

Hay cinco maneras fundamentales para marcar, y cada una encierra sus propias dificultades a pesar de que sus estilos son totalmente distintos.

1) El sistema del regate ante cinco hombres y el disparo desde 10 yardas (casi 10 metros).

Este método es el preferido de los jugadores principiantes, con poca imaginación o de los desesperados por conseguir un gol. Simplemente requiere el uso de tus enormes habilidades de regate para abrirte paso por entre la defensa rival y el disparo desde dentro del área. Si puedes llegar tan lejos, casi tienes asegurado cambiar el marcador. Los defensas en *WLS* son bastante buenos con sus entradas, aunque este método aquí no sea tan eficaz como en otros juegos. Puesto que se trata del método más fácil para marcar, también es con el que te aburres más rápidamente.

Dificultad: 7/10
Estilo: 5/10

2) El método del centro desde la esquina del área hacia el poste más cercano.

Muy eficaz. La idea es pasar el balón hacia tu delantero y desplazarte hacia la esquina del área, cortar en diagonal hacia el gol y efectuar un disparo bajo y potente hacia el poste más cercano del portero. Para aumentar tus posibilidades de marcar intenta colocarte justo fuera del poste, y vuelve a entrar. Esto hará que el portero se lance tarde, normalmente después de que la pelota le haya dejado atrás.

Dificultad: 5/10
Estilo: 4/10



3) El método de llegar y cruzarla bombeada.

Es uno de los goles más impresionantes y más difíciles de ejecutar. Básicamente lo que tienes que hacer es darle el balón a un lateral bombeándolo ya sea con un pase por el centro o con un buen regate y luego elevarlo sobre el área. La mejor forma de hacerlo es jugar casi pegado a la línea con mucho terreno. Esto provocará la salida del portero y hará que tu remate de cabeza sea más potente. Si se despeja la bola, prepárate para una bolea.

Dificultad: 9/10
Estilo: 8/10



4) El método «le ha dado desde allí».

Uno de los favoritos de la redacción. Lleva una pelota con un buen *timing* hacia tu delantero principal y corre hacia el borde del área. Lanza un disparo bajo con mucho efecto hacia el poste alejado. Muy a menudo el disparo se alejará del portero y el balón acabará en el fondo de la red.

Difucultad: 6/10
Estilo: 6/10

5) El método colarse por el medio de la línea de defensa.

Es el gol más impresionante que se pueda marcar. Corre hacia la defensa contraria y juega un uno-dos para abrir un hueco. Dispara bajo con un poco de efecto para alejar el balón del portero. Cuando juegues con este método a la perfección, podrás ver porqué se le llama el Bello Deporte.



Hablemos de los equipos

Liverpool

Como podías imaginar este juego está ligeramente decantado a favor de Michael Owen. Sin duda es el mejor delantero de este deporte y su lugar está representado de forma realista. Cuando hace un sprint los deja a todos atrás. El resto del equipo también tiene buenas cualidades a su manera, con Fowler acompañando a Owen en la línea frontal. La única debilidad del Liverpool es su portero. David James podría quedarse en el banquillo.
Mejor alineación: 3-5-2

Manchester Utd.

El club más famoso del mundo. Es, con discrepancias, el equipo más fuerte de la liga inglesa. Todas las estrellas están aquí, incluyendo el recientemente renovado Dwight Yorke. Con Giggs corriendo desesperadamente por la banda y Andy Cole y Dwight Yorke esperando recibir uno de sus centros, el Manchester United es una elección obligada si quieres triunfar.
Mejor alineación: 5-3-2

Juventus

La Juventus posee una línea de mediocampo de las más fuertes del mundo. Las habilidades de Zinidine Zidane han sido recreadas a la perfección, lo cual hace que la Juventus sea el equipo con más posibilidades, con una línea delantera devastadora con jugadores como Fonseca y Del Piero.



Tekken 3

¿Qué **convierte** a un luchador en **el luchador por excelencia**? La práctica, el tiempo y el **conocimiento de todos los trucos y combos** imparables. Lee, aprende y asimila...

Eddy Gordo

TÉCNICAS DE LUCHA	
⊡+⊗	Movimiento 180 Scoot Leg (frontal)
△+◎	Movimiento Handstand Leg (frontal)
HSF ⊡+△	Movimiento Spiralling Hip (frontal)
⊡+⊗ o △+◎	Side Flip Flop (izquierda)
⊡+⊗ o △+◎	Patada Spinning Neck (derecha)
⊡+⊗ o △+◎	Movimiento de pierna Over The Top (atrás)
MOVIMIENTOS ESPECIALES	
⊡, △ ⊡-△	Puñetazo
⊡+△	Rewinder Away
↓+⊡+△	Rewinder Near
⊗+◎	Patada Back Handspring
→+△, ⊡, ◎	Combo Triple Attack
→+⊗	Brush Fire
→+◎	Samba
→+⊡+△	Handstand
→, →+⊗	Lunging Brush Fire
→, →+◎	Back Summy
→, →+◎, ⊗	Back Summy (Patada Fire)
→, →+◎, ◎	Back Summy (Empujón alto)
→, →+⊗+◎	Boomerang
↘+⊡	Elbow Sting
↘+△	Elbow Uppercut
↘+⊗	Toe Tap
↘+◎	Kneecap Crusher

↘, ⊗+◎	Patada Cartwheel
↙+⊗	Weed Whacker
↙+◎	Barbed Wire
↙+⊗, ⊗	Bushwhacker
↙+⊗, ◎	Shin Cutter
↙+⊗, ◎, ◎	Cross Cutter
↙+⊗, ◎, ⊡+△	Cut Cross Needle
↙+⊗, ◎, ⊡+△, ⊡+△	Cut Cross Hammerhead
↙+⊗, N, ⊗	Bushwhacker (Plato fuerte)
↙+⊗, N, ◎	Cutting Leg Whipper
←+⊗	Knee Thruster
←+◎	Leg Whip
←+◎, ⊗, ⊗	Leg Whip (Bikini)
←+◎, ⊗, ◎	Leg Whip (Patada baja)
←+◎, ⊗, ◎, ⊡+△	Leg Whip (Aguja)
←+◎, ⊗, ◎, ⊡+△, ⊡+△	Leg Whip (Hammerhead)
←+◎, ⊗, ◎, ◎	Leg Whip (Patadas bajas)
←+◎, ◎	Leg Whip (Mars Attack)
←+◎, ◎, ⊗+◎	Leg Whip (Mars Attack)
FC, ⊡+△	Crying Needle
SS, ⊗+◎, ⊗+◎, ⊗+◎	Combo Triple Flip
SS, ⊗+◎, ↑, ⊗, ◎	Forward Flipkick, Patada Cartwheel
	Roundhouse
SS, ⊗+◎, d, ⊗+◎	Forward Flipkick(s), Sweep
SS, ⊗	Patada Satellite Ground
SS, ⊡+△, ⊗	Spinning Elbows, Patada Cartwheel

SS, ◎, ⊗	Double Sweep
SS, ◎-⊗	Entering Heaven
SS, ◎, ◎	Double Sweep
1) ⊗~◎	Vault Sweep
2) ◎	Slider
3) ◎	Side Flop
3) ⊡+△	Slider (Needle)
3) ⊡+△, ⊡+△	Slider (Hammerhead)
1) ◎-⊗	Satellite Moon
2) ⊗	Hot Plate Special
3) ◎	Roundhouse
SIN BLOQUEO	
↙+⊗+◎	Fruit Picker (←, ← para cancelar)
COMBOS	
◎-⊗, ◎, △, ◎, ⊗, ⊗	Sixstring
◎-⊗, ◎, △, ◎, ⊗,	Eightstring
◎, ◎, ◎	
◎~⊗, ◎, △, ◎, ⊗, ◎,	Ninestring
⊗, ◎, ⊗+◎	
◎-⊗, ◎, △, ◎, ◎,	Tenstring
⊗+◎, ⊗+◎, ⊗+◎,	
↙+⊗+◎, ↗+⊗+◎	

CLAVES

↑	Arriba
↓	Abajo
→	Adelante
←	Atrás
↙	Abajo/atrás
↘	Abajo/adelante
↖	Arriba/atrás
↗	Arriba/adelante
N	Neutral
WS	Estando de pie
FC	Estando en cuclillas
HSF	Medio paso adelante
HCF	Semicírculo adelante
HCB	Semicírculo atrás
WC	Agachándose
SS	Paso lateral
QCF	Un cuarto de círculo adelante
QCB	Un cuarto de círculo atrás
[ ]	Los movimientos pueden posponerse
←2→	El movimiento puede posponerse
~	El siguiente movimiento tiene que ejecutarse inmediatamente después.
1), 2), 3)	Movimientos con varias partes. Empezar con paso 1), 2), etc.
–	O







Jugar como Eddy



Eddy es un personaje complicado, su gama de movimientos es sorprendente e impresionante desde el punto de vista gráfico. Sus combos son difíciles de dominar, pero su inusual estilo de lucha le convierte en óptima elección para el jugador más experimentado.

Jugar contra Eddy



Prepárate para que te den todo tipo de tortas y, cuando juegues contra jugadores veteranos, no dudes en enfrentarte a la variedad más desconcertante de movimientos. El único modo de evitar estos problemas es que ¡juegues como Eddy también!

Forest Law

TÉCNICAS DE LUCHA		↓+⊗	Patada Baja Dragon	⊗, ⊗, ⊙	Patada Doble Head (Salto mortal)
⊡+⊗	Puñetazo rápido	↓+⊗, ⊗	Patada Baja, Patada Alta	⊗, ⊗, ⊗, ⊙	Patada Triple Head (Salto mortal)
△+⊙	Leg Grab Takedown	↓+⊗, ⊗, ⊙	Patada Baja Dragon (Patada Izquierda, Patada Flip)	⊗, ⊗, →+⊗	Patada Doble Head (Patada media)
→+△+⊗	Atomic Drop	↓+⊗, ⊗, ⊗, ⊙	Patada Baja Dragon (Doble Izquierda, Patada Flip)	⊗, ⊗, ⊗, →+⊗	Patada Triple Head (Patada media)
1) ↘+⊡+△	Puñetazo Chastisement	⊙, ⊗, ⊙	Patada Alta, Patada Spin, Patada Alta	⊙, ↑, ⊗	Crescent Kick
2) ⊡, △, ⊡+△	Bulldog	⊗, ⊙	Patada Alta, Flipkick	↓, ⊗, ⊙	Frogman
→, →+⊗+⊙	Knee Lift	⊗+⊙	Voltereta Mortal Rápida		
⊡+⊗ o △+⊙	Patada Headlock (Izquierda)	↗+⊗, ⊙	Hopkick, Flipkick	SIN BLOQUEO	
⊡+⊗ o △+⊙	Dragon Ballbreaker (derecha)	↘+⊗	Paso a mitad de patada	↙+⊡+△	Dragon Fang
⊡+⊗ o △+⊙	Ultimate Dragon (atrás)	↙+⊙	Dragon's Tail		
		↙+△, ⊙	Low Elbow, Reverse Flipkick, Kick Patada	COMBOS	
MOVIMIENTOS ESPECIALES		→, →, →+⊗	Dragon Slash	↘+⊡, △, △, ⊡, ⊗, ⊗,	
⊡, △	Puñetazos 1-2	SS, ⊗+⊙	Patada Bicycle	⊗, ⊙, ⊗, ⊙	Tenstring
→+△~⊡	Puñetazo One Inch	(FC) ↘, ↓, ↘+⊗	Dragon Slide	↘+⊡, △, △, ⊡, ⊗, ⊗,	
⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡	Combo 5 Puñetazos	←+△, ⊗, ⊙	Combo Junkyard	⊗, ⊗, ⊙, ⊙	Tenstring
⊡, ⊡, ⊡, ⊡, △, △	Combo 6 Puñetazos	↓, △, ⊗	Puñetazo Bajo, Flipkick	↘+⊡, △, △, ⊡, ⊗, ⊗,	
△, △	Double Knuckle	↓, ⊙, ⊗	Patada Baja, Flipkick	⊗, ⊙, ⊙, ⊙	Tenstring
←+△	Dragon Elbow Stab	⊙, ↑, ⊗	Roundhouse, Flipkick	↘+⊡, ⊗, △, △, ⊗,	
→, △, △, △	Combo Dragon Knuckle	←+⊡, △, ⊙	Triple Fist Strike	↓+⊗, ⊗, ⊗, ⊙, ⊙	Tenstring
1) ←+⊡+△	Tricky Step (elude puñetazo alto/medio)	ALL, ⊡	Powerup Kai Tame, Puñetazo Blackout	↘+⊡, ⊗, △, △, ⊗,	
2) ⊡	Puñetazo Power	ALL, ⊡, ⊗	Mugging Attack	↓+⊗, ⊗, ⊙, ⊗, ⊙	Tenstring
⊗, ⊗ △	Patadas Altas	⊗, ⊗, ⊗	Patada Triple Head		

Jugar como Law



Law tiene una de las mejores combinaciones de fuerza, versatilidad y rapidez de Tekken 3. Mejores que los de su padre en anteriores entregas (Marshall), los combos de Law son fáciles de aprender y muy potentes.

Jugar contra Law



Los reveses son un gran menoscabo para los jugadores Law de patada fácil. Otra buena táctica es esperarse a que Law termine su pequeño combo y golpearle en el contraataque.

Jugar como Hwoarang



Hwoarang es una buena opción para principiantes, y a los veteranos les puede dar por escogerlo de vez en cuando, pero en general es limitado. Sólo tiene un par de ataques bajos, lo que le deja en clara desventaja respecto a personajes más variados.

Jugar contra Hwoarang



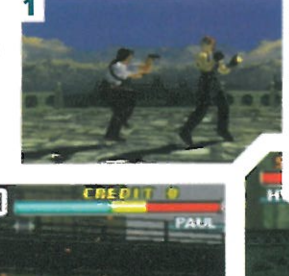
Hwoarang es otro personaje con el que los reveses pueden ser tu mejor ofensiva. Ándate con ojo, en todo caso, porque el Flamingo puede retrasar ciertos movimientos, lo que hace difícil cualquier revés.

Hwoarang

TÉCNICAS DE LUCHA		⊗, ⊗, ↓, ⊗, ⊙	Patadas (Izquierda), Patada Baja, Patada (derecha)	→, ⊗, ⊙	Bad Dancer
⊡+⊗	Patada Windmill Neck	⊗, ⊗, ⊗, ⊗	Patadas Machine Gun Altas		
△+⊙	Patada Reverse Neck	⊗, ⊗, ⊗, ⊙	Combo Butterfly	POSTURA FLAMINGO IZQUIERDA	
→, →+△	Rolldown Jawbreaker	⊗, ⊗, ⊙, ⊙	Patadas (Izquierda), Patadas Spin	⊙	Patada Spin
QCB+⊗	Boot To The Head	⊗, ⊗, ⊙	Patadas (Izquierda), Patada Spin	△, △	Spinfist, Right Jab
↓, ↙, ⊡+⊗	Trip Takedown	⊡, ⊡, ⊗, ⊗	Dos puñetazos, dos patadas	→+⊗	Patada Axe
⊡+⊗ o △+⊙	Descarga de 5 patadas (Izquierda)	→, →+⊙	Running Sidekick	←+⊗	Patada Snap Spin
⊡+⊗ o △+⊙	Neck Snapper (derecha)	→, →+⊗	Patada Crescent	↓+⊙	Right Leg Sweep
⊡+⊗ o △+⊙	Jumping Leg Press (atrás)	→, →, →+⊗	Sky Blade	⊗, ⊗, ⊗	Rocket Launcher
		→+⊙	Patada a la cara	⊗, ⊗, ⊙, ⊙	Combo Changeup
CUALQUIER POSTURA NO FLAMINGO		→+⊙, ⊙	Patada a la cara, Sidekick	↙+⊗	Left Cutter
⊡+△	Cambio de torso	←+△	Backfist	↙+⊙	Right Cutter
⊗+⊙	Cambio de postura	←+⊙	Patada Alta		
⊡, △ ⊡-△	Puñetazos	↑+⊗	Patada en salto	POSTURA FLAMINGO DERECHA	
↓+⊗	Patada Shin			⊡	Izquierda Spinfist
↓+⊙, ⊙	Patada Baja, Patada Lifting Leg	PIE DERECHO ADELANTE		△	Jab
↘, ⊡+△	Body Blow	⊡, ⊡	Migraine	⊗	Patada Spin
↘+⊙	Toekick	△, ⊡, ⊡	Big Fists	↓+⊗	Izquierda Leg Sweep
↘+⊗, ⊙	Doble Sidekicks	⊗, ⊗	Ecoll	→+⊙	Patada Right Snap
↑+⊙, ⊙	Bird Hunter	←+⊙	Right Sidestep Roundhouse	←+⊙	Patada Snap Spin
		→+⊗	Patada Left Hook	↙+⊗	Left Cutter
PIE IZQUIERDO ADELANTE		→+⊗, ⊗	Patada Left Hook, Patada Axe	↙+⊙	Right Cutter
⊡, ⊡	Migraine	→+⊗, N, ⊗, ⊗, ⊗	Patada Left Hook, Patadas	↙, ⊗+⊙	Heel Explo. (sin bloqueo)
⊡, ⊡, ⊗	Slice And Dice		Machine Gun	→+⊗, ⊡+⊙	(Desde el pie izquierdo hacia delante)
⊡, ⊡, ⊗, ⊗	Home Surgery	→+⊗, N, ⊗, ⊗, ⊙	Patada Left Hook, Patadas		Power Blast (sin bloqueo)
⊡, △	Izquierda (derecha)		(Izquierda), Patada Spin	COMBOS	
⊡, △, ⊗	Rechazado	→+⊗, N, ⊗, ⊗, ⊙, ⊙	Patada Left Hook,	→+⊗, ⊡, △, ⊗, ⊙,	
⊡, △, ⊙	Rechazo		Combo Changeup	⊗, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊗	Tenstring
⊙, ⊗	Patada Alta, Roundhouse	→, ⊗, ←+⊗	Patada Izquierda Hook,		
⊗, ⊗, ⊗, ⊙	Combo Butterfly	Sidestep	Roundhouse		
⊗, ⊗, ↓, ⊗, ⊙, ⊙	Patadas (Izquierda), Patada Baja, Patadas (derecha)	→, ⊗, ↓+⊗	Patada Left Hook, Patada Shin		

Especial

[1] Lei muestra la postura Snake. Funciona mejor de frente. [2] King descarga un majestuoso tortazo sobre Hwoarang. [3] Kuma le da a Hwoarang en la espalda. Pero no es uno de los movimientos más peligrosos.







[4] Paul muestra toda la potencia de su barra llena. [5] Yoshimitsu, mordiendo el polvo. [6] Xiaoyu tanteará a Law dentro de nada, porque su Storming Flower le está desecando el medidor...

Jugar como King



King es un personaje muy complicado de controlar, puesto que perfeccionar sus combinaciones múltiples requiere la tira de práctica. Son realmente la clave para el éxito con King en la mayoría de los niveles, así que ¡apréndete al menos uno!

Jugar contra King



Si King consigue agarrarte, pulsa repetidamente los botones de puñetazo de manera alternada, porque te librará de la mayoría de los golpes. Manténte a distancia y, si crees que ensaya un golpe múltiple, esquívalo y encájale un puñetazo bajo.

King

TÉCNICAS DE LUCHA	
⊡+⊗	Swinging DDT
△+◎	Suplex
(FC) ↙,↓,↙+⊡+△	DDT
↙, →, △	Tombstone Piledriver
→, HCF, ⊡	Giant Swing
↘+⊗+◎	Frankensteiner
↙+⊡+△	Figure Four Leg Lock
↓, ↙, ←, ⊡+△	Wishbone Powerbomb
↘+△+⊗	Coconut Crush
⊡+⊗_△+◎	Shin Breaker (izquierda)
⊡+⊗_△+◎	Back Breaker (derecha)
⊡+⊗	Half Boston Crab (atrás)
△+◎	Cobra Twist (atrás)
←, →, ⊡+△	Octopus Slam (atrás)
↙+⊡+⊗_△+◎	Agarrar a un oponente en el suelo
↓+⊡+⊗_△+◎	Agarrar a un oponente que se agacha
GOLPES MÚLTIPLES	
1) ←+⊡+△	Irish Whip
2) ⊡+⊗	Spin Feint
2) △+◎	Quick Slam
1) ⊡+△	Turn Around
2) ⊗+◎	Destruction
1) QCF+⊡	Jaguar Driver
2) ⊡+△	Face Buster
2) ⊡+△, ⊗, ◎, ⊡+△	Boston Crab (justo tras un driver)
1) →, →, N+△	Stomach Smash (tiene que ser en contragolpe)
2) ⊡+△	Backbreaker
2) ⊡+△, ⊡+△, ↑, ↓, ⊗+◎	Leaping Powerbomb
1) →, N, ↓, ↘, ⊡+◎	Arm Hyperextension
2) ⊡+△, ⊡+△	Triple Buster
2) ⊡+△, ◎, △+◎	Head Jammer
3) ◎, ⊗, ◎, ⊗+◎, ⊡+△	Combo Struggle
2) △, ⊡, ⊡+△+⊗	Chicken Wing
3) △, ⊡, ⊗, ⊡+△+◎	Dragon Sleeper
,⊡+△+◎	
2) △, ⊡, ⊡+△+⊗	Chicken Wing
3) ⊡+⊗, ⊗+◎, △+◎, ⊡+△	Rolling Death Cradle
,⊡+△+⊗	
1) →, ↘+△+⊗	Standing Achilles Hold
2) ⊡, △, ⊗, ⊡+△	STF
2) ⊡+△, ⊗, ⊡, ⊡+⊗	Scorpion Death Lock
2) ⊡+△, ⊡, ⊗, ⊡+△	Indian Death Lock
3) ⊡, ⊗, ◎, ⊗+◎, ⊡+△	Surfboard
1) ↘, ↘+△+◎	Reverse Full Nelson (agarra a un oponente agachado)
1) ↘+⊡+△	Reverse Full Nelson
1) SS+△+◎	Reverse Full Nelson
2) △, △, ⊡+△	Cannonball
3) ⊗+◎, ⊡+△, ⊡+△+◎	Manhattan Drop
4) ⊡, △, ⊗+◎, ⊡+△	Super Freak
5) △, ⊡, ⊗, ◎	Giant Swing
5) ⊗, ⊡, △, ⊗+◎, ALL	Wishbone Powerbomb
2) △,⊡,⊡+△	Backdrop
3) ⊗+◎, ⊡+△	German Suplex
4) ⊡, △, ⊗+◎	Powerbomb
5) △, ⊡, ⊗, ◎	Giant Swing
5) ⊗, ⊡, △, ⊗+◎, ALL	Wishbone Powerbomb
MOVIMIENTOS ESPECIALES	
⊡, △	Puñetazos 1-2
△, ⊡	Straight Right, Uppercut
⊡+△	Uppercut (atrás)
⊡+◎	Moon Press (sin bloqueo)
⊡, △, ⊡	Puñetazos uno-dos (hacia arriba)
←+◎	Patada Turnaround (atrás)
→, →+△	Smash Uppercut
→, →, N, △	Middle Smash (arruina el medidor)
→, →, N, ⊡+△	Offensive Push
↗, ⊡+△	Jumping Knuckle Bomb
↘+⊡	Stun Elbow
→, N, ↓, ↘, ⊡+△	Doble Axehandle Smash
→, →+⊡+△	Flying Cross Chop
→, →+◎	Patada Convict
→, →, →, ⊗+◎	Running Exploder
⊗+◎	Patada Delayed Drop
→+⊡+△	Jaguar Lariat (sin bloqueo, puede esquivarse)
→+△+⊗	Black Shoulder
SS, ⊗+◎	Jumping Side Swipe
SS, △	Straight Arrow
↓+⊗+◎	Patada Ali
↓+⊗+◎, △	Patada Ali, Middle Smash
↓+⊡+△	Elbow Drop
(FC) ↘+⊗	Ankle Lariat
COMBOS	
⊡, △, ⊡, ⊡, △, ◎, ◎, ◎, ⊡, ⊗_⊡	Tenstring
⊡, △, ⊡, ⊡, ⊗, ⊗, ◎, ◎, ⊡, ⊗_⊡	Tenstring
⊡, △, ⊡, ⊡, ⊗, ⊗, ◎, ⊗, △, ⊡+△	Tenstring

Edición oficial española de PlayStation Trucos Magazine



Jin Kazama

TÉCNICAS DE LUCHA		□+○	White Heron	□, △, ✕, →+○	Shoot The Works
□+✕	Patadas Bitch	□+○,△,○_↓+○	Combo White Heron		(Hacia arriba)
△+○	Arm Break Shoulder		High-low	□, △, ○	1-2-Knee
	Toss	SS, △	Tooth Fairy		
QCB, □+✕	Wrist Takedown	→, N, ○	Arching Roundhouse	SIN BLOQUEO	
→, →+□+△	Stonehead	→, N, ↓, ↘+□ [✕_○]	Thunder Godfist	←+□+○	Short Demon Godfist
↘+△+✕	Striking Oshi-Taoshi	→, N, ↓, ↘, △	Wind Godfist	←+□+○	Long Demon Godfist
□+✕_△+○	Doble Shoulder	→, N, ↓, ↘, ○, ○	Hell Sweep,		
	Snap (izquierda)		Roundhouse	COMBOS	
□+✕_△+○	Body Toss (derecha)	↗+○,○,○,○	Patadas Spinning Hell	←+△, ○, ○, ○, ○, △,	Elevenstring
□+✕_△+○	Spinning Arm Snap	→, →+△	Stomach Rush	□+○, △, □, ○	
1) ↓+□+△	Ultimate Tackle	→, →+✕	Patada Axe	←+△, ○, ○, ○, ○, △,	Elevenstring
2) □+△	Arm Bar	→+△	Overhead Smash	□+○, △, □, ✕	
2) □, △, □, △, □	Puñetazos engastados	→+✕	Patada Screw	→, →, N, △, □, △, △,	Tenstring
2) □, △, □, □+△ ✕	Puñetazos engastados,	→+○	Knee	✕, ○, ○, □_✕, △, □	
	Arm Bar	↘+□, △	Low Shot, Overhead	✕, △, ○, ✕, □+○, △,	Tenstring
←+□+✕_△+○	Reversal		Smash	△, □, △	
		□, △, ○ □-△	Jab, Knee	✕, △, ○, ✕, □+○, △,	Ninestring
MOVIMIENTOS ESPECIALES		←+□+△	Power Block	□, ○	
□, □, △	Shining Fists	←, →+△,□,△_↓+△	Gut Punch Rush_Gut	✕, △, ○, ✕, □+○, □, ✕	Eightstring
□, △, △	Demon Slayer		Puñetazo Upper	✕, △, ○, ✕, □+○, □, ○	Eightstring
↓+✕+○	Can-Can Kick	□, △, ✕, ○	Shoot The Works		
○~✕	Demon Scissors		(Alto)		

Jugar como Ling

Ling Xiaoyu se llevaría el voto de muchos como mejor personaje del juego. Tiene una velocidad y una agilidad espectaculares, y uno de los repertorios de juggles más alucinantes. No sólo eso, ¡marcarte un par de bravatas es una estupenda manera de enfurecer a tu oponente!

Jugar contra Ling



Verás que a los mejores jugadores de Xiaoyu también les gusta Jin y Heihachi, porque todos son buenos acróbatas. No hagas nada que te deje al descubierto ante sus malabarismos, porque perderías fácilmente hasta un 70% de tu energía en uno.

Ling Xiaoyu

TÉCNICAS DE LUCHA		↙+□	Storming Flower	POSICIÓN RAINDANCE – ←, ✕+○	
□+✕	Jade	↙+✕	Knee Cracker	△	Reverse Slap
△+○	Ruby	↙+○	Nutcracker	△, □, ○	Dark & Stormy
→+△~□	Human Hurdle	↑+□	Back Palm (atrás)	○	Mistrust
QCB+△	Dislocator	↑+□	Back Palm (adelante)	✕+○	Spin Tornado (arriba)
□+✕ o △+○	Arm Flip (izquierda)	↑, □+△	Double Fan	↓, ✕+○	Spin Tornado (abajo)
□+✕ or △+○	Dump The Bucket (derecha)	↑, □+△→✕+○	Ginger Snap	↑, ✕+○	Spin Tornado (lejos)
□+✕ or △+○	Crank Up (atrás)	↓+□	Flapping Wings	→, ✕+○	California Roll
		FC, ✕, △, □, ○	Fire Dancer	→, ✕+○→✕+○	Cyclone
MOVIMIENTOS ESPECIALES		FC, ↘, ○	Flower Garden	→, →, ✕	Peg Leg
□, △	Bayonet	□+○	Parry Alto/Medio	→, →, ✕+○	Back Layout
△, □	April Showers	d+□+○	Parry Bajo	↓, □+△	Ultra Phoenix
✕+○	Spinner Away	□+✕+○	Look To Sea Taunt	↓+✕	Back Circle Breaker
→+✕	Roundhouse Izquierda	△+✕+○	Wave Taunt	↓+✕	Switch Circle Breaker
→, □+△	Cartwheel Derecha				
→, ✕+○	Cartwheel Izquierda	ARTE DE LA POSTURA PHOENIX – ↓, □+△		POSTURA HIPNÓTICA – ←, □+△	
→, →, □+△, □+△	Phoenix Wings	↓	Butterfly	△	Spin Sticker
→, →+✕	Raccoon Swing (atrás)	↑	Stand	□+△	Thunder Strike (cuanto
→, →+○	Patada Step	↑	Jump		más lo retengas, más
→, →, ✕+○	Front Layout	□	Handful Izquierda		daños provoca)
□, ↓+△	Bayonet McTwist	△	Handful Derecha		
□, △, ↙+□	Dos puñetazos rápidos –	□+△	Wave Crest (rápido)	COMBOS	
	Puñetazo Power	↓, □+△	Wave Crest (acrobacia alta)	↑+○, □, △, □+△, □,	
△, ↘, □	May Flowers (atrás)	✕	Knee Stabber	✕, ○, ○, ○, □	Tenstring
↓, ✕+○	Spinner Near	○	Back Kick	↑+○, □, △, ○, ○, △,	
↘+□	Belly Chop (atrás)	○~✕	Firecracker	□+△, □, ○, △	Tenstring
↘+□	Belly Chop ((adelante)	→, □+△	Back Turn		
↘+△	Butter The Bread	→+○	Flower Garden		
←+□	Knifehand Reversal (izquierda)	↑+○	Trick Flower (atrás)		
←+△	Knifehand Reversal (derecha)				

Jugar como Jin



Jin es lo que esperarías de una mezcla entre Jin Kazama y Kazuya Mishima. Rápido, mortal, potente, una buena selección de movimientos híbridos, un poco de todo. Puede llevarte un tiempo controlarlo y tiene una de las acrobacias más salvajes del juego.

Jugar contra Jin



Los que juegan con Jin están siempre buscando un malabarismo, así que asegúrate de mantenerte en guardia, y no termines ningún combo que tenga pinta de fracasar.







[1] Eddy Gordo celebra una perfecta victoria sobre Nina. [2] No es buena idea estar tan cerca de alguien que está en el suelo. [3] Nina, en el último de los golpes de su combo enlatado. [4] Otra vez.



Jugar como Nina



Su constante aparición en Tekken es la prueba de la potencia, la velocidad y la versatilidad de Nina. Sus largas piernas son perfectas para ataque de largo alcance y tiene una de las mejores gamas de movimientos del juego. Desde luego, todo un personaje con el que enfrentarse.

Jugar contra Nina





Nina es una opción habitual entre los jugadores expertos de Tekken, pero no entre los Grandes Maestros. Tiene un buen potencial de malabarismos, así que mucho ojo. Pero los jugadores de Nina suelen emplear demasiado el combo Geyser Cannon, ¡ya verán con el medidor!

Nina Williams

TÉCNICAS DE LUCHA	
⊡+⊗	Arm Turn
↗+⊡+△	Neck Throw
↘, ↘+⊡	Embracing Elbow
⊡+⊗ or △+◎	Rolling Lock (izquierda)
⊡+⊗ or △+◎	Swinging Toss (derecha)
⊡+⊗ or △+◎	Triple Break (atrás)
←+⊡+⊗_←+△+◎	Reversal
1) △+◎	Lifting Toss
2) ⊡, △, ⊡, ⊗, ⊡, △	Arm Snap
1) QCF+⊡+△	Palm Grab
2) ⊗, ◎, ⊗, ⊡+△	Arm Bar
2) ⊡, ⊗, △, ⊡	S.R.A.L
3) ⊗, ⊡, ◎, ⊡+△, ⊡+△	Rear G-Tech
3) △, ⊡, ⊗, ◎, ⊡+△	Falling R.A.L
2) △, ⊗, ◎, △, △	Doble Attack
3) ⊡, ⊗+◎, ⊡, △, ⊡+△	Neck Crusher
3) ⊡, △, ◎, ⊗, ⊡+△+⊗	G-Tech Stretch
1) QCF+⊗+◎	Crab Claw
2) ⊗+◎, ⊗, ◎, ⊡+△	Arm Bar
2) ⊗+◎, ◎, △, ⊡+△	Heel Hold
3) ⊗, ⊡, ◎, △+◎	Leg Cross Hold
3) ⊡, ⊗, △+◎, ⊗+◎, ⊡+△	Tendon Lock
1) →, →, →+⊗	Bonecutter (debe conectar con el medidor)
2) ⊗, ⊡, ◎, △+◎	Leg Cross Hold
2) ⊡, ⊗, △+◎, ⊗+◎, ⊡+△	Tendon Lock
1) QCB+⊡+◎	Betrayer (frontal)
2) ⊡, ⊗, △, ⊡	S.R.A.L
3) ⊗, ⊡, ◎, ⊡+△, ⊡+△	Rear G-Tech
3) △, ⊡, ⊗, ◎, ⊡+△	Falling R.A.L
2) △, ⊡, ⊡+△, ⊡+△+⊗	Octopus Grab
3) ⊡, ⊗+◎, ⊡, △, ⊡+△	Neck Crusher
3) ⊡, △, ◎, ⊗, ⊡+△+⊗	G-Tech Stretch

MOVIMIENTOS ESPECIALES	
⊡, △	Puñetazos uno-dos
↘, ⊡, △	Puñetazo Uppercut
⊡, △, ◎	Bermuda Triangle
⊡, △, ↓, ⊗, ◎	Jail Crusher
⊡, △, ↓, ⊗, △	Jail Crusher (uppercut)
⊡, △, ⊡, ◎	Biting Snake
⊡, △, →, ⊡+△	Doble Explosion 1
⊡, △, ⊡, △, →, ⊡+△	Doble Explosion 2
△, ⊗	Combo PK
△, ↓, ⊗, △	Combo PDK Uppercut
△, ↓, ⊗, ◎	Combo PDK Roundhouse
△, ◎	Cross-Roundhouse
⊗, ⊗, △	Spike Combo (uppercut)
⊗, ⊗, ◎	Combo Spike (HK derecha)
⊗, ⊗, ↓, ◎	Combo Spike (LK derecha)
⊗, ◎	HK derecha-izquierda
◎, ⊗, △	Blonde Attack (uppercut)
◎, ⊗, ◎	Blonde Attack (HK izquierda)
◎, ⊗, ↓, ◎	Blonde Attack (→ LK)
→, →, ⊡+△_QCF+⊡+△	Power Blonde Bomb
→, →+⊡	Assassin Dagger
→, →+△	Panther Claw
→, →+⊗_QCF+⊗	Nut Cracker
→, →+◎_QCF+◎	Patada Flip (te daña a no ser que te recuperes rápido)
←, ↙, ↓, ↘, △	Shut Up
↓+⊡, N, ◎	Low Jab – Patada Rising
↘, ⊗, △, ⊡, ◎	Creeping Snake
↘, ⊗, △, ↘, ⊗, △	Creeping Snake (hacia arriba)
↘, ⊗, △, ⊗	Creeping Snake (L HK)
↘, ⊗, △, ↓, ⊗	Creeping Snake (L LK)
↘, ⊗, △, ◎	Creeping Snake (R HK)
↘, ⊗, ⊡, △, →, ⊡+△	Assault Bomb
↘, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗	Patada Flash (LK izquierda)
↘, ⊗, ⊗, ⊗, ◎	Patada Flash (HK derecha)
↘, ⊗, ⊗, ⊗, ⊡, △, →, ⊡+△	Patada Flash (Blonde Bomb)
↘, ⊗, ◎	Izquierda Mid-Right HK
↙+⊡	Helping Hand
↙+△	Right B-hand Body Blow
↙+◎	Slicer
↙, ◎, ⊗	Geyser Cannon Combo
↓, ↙+⊗	Divine Cannon
↙, ⊗+◎	Divine Cannon Modificado
←+⊡	Izquierda B-hand Body Blow
←+△	Single Slap
←, △, △	Double Slap
↗+⊗	Nicolella
↗, ◎, ⊗, ◎	Can Opener
↗, N, ↓, ⊗, △	Hopping LK (uppercut)
↗, N, ↓, ⊗, ⊗	Hopping LK (Side Kick)
↗, N, ↓, ⊗, ◎	Hopping LK (Right HK)
FC, ↘, ◎	Wipe The Floor
→, →, →+⊗	Bonecutter (Inicio de golpe combinado en contragolpe)
SS, ⊡	Snakeshot
SS, △	Liftshot
SS, ◎	Low Whip
SS, ⊡+△	Spiral Explosion

SIN BLOQUEO	
HCF, ↙+△+⊗	Evil Mist
↙, ⊡+△	Hunting Swan (↑, ↑ para cancelar)

COMBOS	
⊡_↘+⊡, △, ⊡, △, ⊗, ⊗, △, ⊡, △, ◎	Tenstring
⊡_↘+⊡, △, ⊡, △, ⊗, ⊗, △, ⊡, ◎, ⊗	Tenstring (inicia juggles)
⊡_↘+⊡, △, ⊡, △, ◎, ⊗, ◎, △, ◎, ⊗	Tenstring (inicia juggles)

Lei Wulong

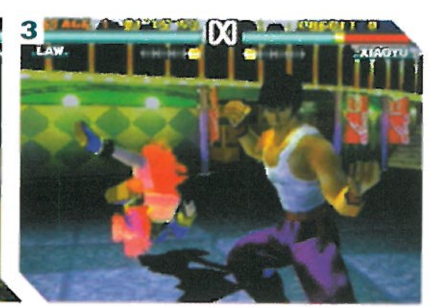
TÉCNICAS DE LUCHA	
□+⊗	Double Foot Stomp
△+○	Sleeper Hold
→, →+□+△	Thai Trip
↗+□+△	Dragon Elbows
□+⊗ or △+○	Sailboat Stretch (izquierda)
□+⊗ or △+○	Closing Fan (derecha)
□+⊗ or △+○	Booby Trap (atrás)
MOVIMIENTOS ESPECIALES	
↗+△	Elbow Drop
□+△	Turning Punch
□+△~□	2 Turning Punch
□+△~△	Turning Punch, Uppercut
→, N, □←△→, ←□→, ←△→, ←○_⊗→	Rushing Punches
→, N, △, □, △, □	Puñetazos Guard Melting
←+□+△	Headbutt
○~○, ⊗, ⊗	Patadas giratorias desde posición baja
→, N, ○, □, △, ⊗, ○	Combo Rush, Patada
→+○, □, ←△→, ←□→, ○	Combo Short Rush
→, →, →, ⊗	Patada Flying Hawk
⊗, ⊗	Crescent, Low Sweepkick
↙+○, ○	Swwp/Patada Hook
⊗~○~↑	Patada Triple Jumping Crescent
⊗~○, ↓	Patada Jumping Crescent, Quick Drop
□) ←+□+○	Postura Phoenix
△) ⊗, ⊗, ⊗, ⊗	Patadas Hopping Side
○~⊗	Patada Cartwheel
↓+□+△	Posición Slide
↓+⊗+○	Posición de hacerse el muerto
→+⊗+○	Postura Drunken
→+△+⊗	Postura Snake
→+⊗+○	Postura Drunken (soslayo de puñetazo medio/alto)
POSICIÓN DE ESPALDAS– ←, ⊗+○	
□	High Backfist
↓+□	Low Backfist
△	Backwards Uppercut
↓+○, ○	Sweep, Rave Spin
○	Backwards Midkick

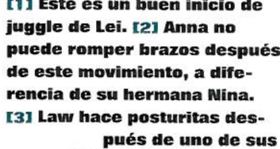
⊗+○, ⊗+○, ⊗+○	Backflips
POSICIÓN DE SIGILO – ↓, □+△	
○~⊗	Slide
□	Rodar para hacerse el muerto
↑	Levantarse
POSICIÓN DE HACERSE EL MUERTO– ↓, ⊗+○	
⊗+○	Kangaroo Kick
⊗	Sweep
⊗~○	Sweep/Patada Hook
○	Rising Midkick
↓+□	Rodar para posición de sigilo
POSICIÓN CARTWHEEL – ○→⊗	
○~⊗	Low Cartwheel
⊗~○	Sweep a posición de hacerse el muerto
⊗~○, ○	Sweep/Patada Hook
□	Posición Knockdown
⊗	Sweep
○	Patada Rising Media
↑	Levantarse
POSICIÓN KNOCKDOWN – CUANDO TE NOQUEAN	
⊗+○	Spring Up
↓+□	Posición Cartwheel
POSTURA DRUNKEN – →, ⊗+○	
□	Puñetazo Drunk
⊗+○	Patada doble atrás para enfrentarse a posición baja
POSTURA SNAKE– →, △+⊗	
□, □, □, □, □, □	Combo puñetazo medio, bajo
△, △, △	Patada Low Jab a postura Snake
○	Patada Cannon contra posición baja
⊗	Postura Dragon para Neck Shake Throw
□+⊗	Dragon Stance to Neck Shake Throw
↑, N	Cara a la derecha (postura Dragon), Cara a la izquierda (postura Panther)
↓, N	Cara a la derecha (postura Panther), cara a la izquierda (postura Dragon)

POSTURA DRAGON – →, △+⊗, ↑	
□	Neck Shake Throw (□+△ para recuperar energía)
△	Doble Arm Strike
○	Patada Spinning Forward
⊗, ⊗	Patada High Crescent, Low Sweep, Back Turned
↑, N	Cara a la derecha (postura Tiger), cara a la izquierda (postura Snake)
↓, N	Cara a la derecha (postura Snake), cara a la izquierda (postura Tiger)
POSTURA PANTHER – →+△+⊗, ↓	
△	Lifting Uppercut
□+△	Combo Two Handed Low Punch
○, ←	Patada en Phoenix Smasher
POSTURA TIGER - →+△+⊗, ↑, ↑	
□	Bounce Smash
△	Heavy Smash
⊗, □, ←△→, ←□→, ←○→	Combo Short Rush
○	Low Trip Sweep
POSTURA CRANE - →+△+⊗, ↓, ↓	
□	Lei Death Fist
△	Turning Elbow (Gira al oponente)
○	Patada Knee
⊗, ←○→, ←△→, ⊗	Crane Combo
SIN BLOQUEO	
□) ←+□+○	Phoenix Stance
△) ○	Phoenix Smasher
COMBOS	
□, △, □, ⊗+○, □, △, ○, □, ○, ○	Tenstring
□, △, □, ⊗+○, □, △, ○, □, △, ⊗	Tenstring
□, △, □, ⊗+○, ⊗+○, ⊗+○, □, □, △	Ninestring









[1] Éste es un buen inicio de juggle de Lei. [2] Anna no puede romper brazos después de este movimiento, a diferencia de su hermana Nina. [3] Law hace posturitas después de uno de sus golpes.

Jugar como Lei



Uno de los mejores personajes para un maestro de Tekken. La habilidad de Lei para agacharse es aún su mejor estragegia, porque evita los ataques altos y medios. El combo Sweep/Patada Hook es tan bueno como siempre.

Jugar contra Lei



Los ataques de postura de Lei no son tan útiles como parece, porque cada postura tiene uno o dos movimientos especiales. Puedes esquivar a un lado sus puñetazos Rushing, pero no hagas esto con su combo Sweep/Patada Hook: te machacará.





Jugar como Paul



Paul ha sido destronado en Tekken. Su Death Fist continúa siendo increíblemente potente, y ahora tiene varios movimientos nuevos para detener reveses potenciales. Una muy buena elección.

Jugar contra Paul



Paul no ha cambiado demasiado desde Tekken 2, así que sirven la mayoría de las normas. Los jugadores de Paul usarán a menudo un par de movimientos una y otra vez. El Death Fist, que es fácil de contrarrestar, y el combo Falling Leaf, que es algo más difícil. Mantente a distancia y espera que falle alguno de éstos. Después contraataca.

Paul Phoenix

TÉCNICAS DE LUCHA	
□+✕	Arm Toss
△+○	Shoulder Popper
←+△+✕	Foot Launch
→, →, □+△	Head Barge
↘+□+△	Striking Shino-Rage
□+✕ or △+○	Phoenix Screw (izquierda)
□+✕ or △+○	Trip Push Down (derecha)
□+✕ or △+○	Reverse Neck Throw (atrás)
1) ↙+□+△	Ultimate Tackle
2) □+△	Arm Bar
2)△, □, △, □, △	Puñetazos Ultimate
3)□+△	Arm Bar
2) ↓+△, □, □, N, [□], [□], ○, □, □+△	Ultimate Punishment

El movimiento anterior es uno de los más duros del juego. El truco está en el tiempo. El [□], [□] intermedio no es necesario, pero te ayuda a mantener el ritmo. La parte, ○, □, □+△ la tienes que introducir entre el segundo y el tercer puñetazo en pantalla.

←+□+✕_△+○	Reves
MOVIMIENTOS ESPECIALES	
□, △	Puñetazos uno-dos
□, ○	Combo PDK
△, ✕	Combo PK
△, ↓, ✕	Combo PDK invertido
→+□+○	Shoulder Ram
→+△, ✕	Combo Quick PK
→+□+△	God Hand
→, →+△	Flash Elbow
→, →+✕_↗+✕, ○, ○	Patada Doble Hop (alta)
→, →+○	Patada Rolling
↓+□	Tile Splitter
↓+□, △	Tile Splitter, Death Fist
↓, □, ○, △	Tile Splitter, Falling Leaf
↓+△	Down Strike (cuando el oponente está en el suelo)
↓+○, △	Falling Leaf
QCF+□	Elbow Lift
QCF+△	Death Fist
QCB, N	Back Step
QCB, N, □	Back Step, God Hammer
QCB, N, △	Back Step, Power Palm
(FC) ↘, △, △	Body Elbow, Lifting Strike
(FC) ↘, △, □	Body Elbow, Death Fist
↓ ✕ segundos	Taunt
↓ ✕ segundos, ↑+△+✕+○	Idiot Flipkick
SIN BLOQUEO	
←+□+△	Super Death Fist
COMBOS	
□, △, ✕, △, □, △, □, ○, △, □	Tenstring
□, △, ✕, □, ○, △, □, ○, △, □	Tenstring
□, △, ✕, □, △	Fivestring

Jugar como Yoshimitsu

Yoshimitsu tiene una injusta ventaja en este torneo Tekken, es el único personaje con arma. Así que ¡empléala! Los movimientos con espada no pueden bloquearse, utilízalo a tu favor. El Shark Attack sigue siendo muy potente.

Jugar contra Yoshimitsu



Cuidado con los ataques con espada, porque no puedes bloquearlos. Jin, Nina y Anna pueden contrarrestarlos, y suele ser una buena estratagema. Yoshi tiene un montón de movimientos que lo dejan al descubierto. Aprovéchalo.

Yoshimitsu

TÉCNICAS DE LUCHA	
□+✕	Jumping Body Slam
△+○	Jaw Smash
QCB+□+△	Rainbow Drop
□+✕_△+○	Flying Cartwheel (izquierda)
□+✕_△+○	Clonimitsu (derecha)
□+✕_△+○	Tornado Drop (atrás)
MOVIMIENTOS ESPECIALES	
□, △	Puñetazo (uppercut)
□, △, □	Puñetazo (doble uppercut)
△, ✕	Combo PK
△, ↓+✕	Combo PDK
✕, ○	Zig-Zag
○~✕	Patada Kangaroo
○, ○, ○	Triple Roundhouses
→+△	Revés
→, →+△	Ninja Blade Rush
→, →+○	Knee Bash
→, →+□+△	Dive Bomb
→, →+✕+○, □+△, ✕+○	Combo Shark Attack
←+□, □, □, □, □, □	Stone Fists
↘+□, △	Uppercut (revés)
↘+△	Uppercut básico
↘+○	Patada lateral
↙, △, △, △, △, △, △	Reveses Stone
1) ↙, ✕, ✕, ✕, ✕, ✕	Patadas Spinning Low
2) →, ○	Patada frontal
SS, ✕+○	Posición Sword Debate
FC, ↘+✕	Lunging Sweep
↓+✕+○	Sentarse
↓+✕+○, N	Ganar vida
↓+✕+○, ↓	Meditar
↓+✕+○, △, △, △, △, △	Finta de reveses Stone
↓+✕+○, ○	Finta de patada Kangaroo
↓+✕+○, ↑	Sentarse-levantarse
←+✕+○	Spinning Evade (hasta seis veces)
↗, ✕+○	Poison Wind
↗, ✕+○, ←, □	Poison Rush
↗, ✕+○, ←, □, ✕+○	Poison Typhoon
1) ↗, ✕+○, ←, □, ○	Poison Hurricane
2) ↙	Delay Sword
2) N	Sword Slice
↑, ↖	Backflip
SIN BLOQUEO	
1) ↙+□	Sword Slice
2) N, ↙	Delay Sword
3) N	Sword Slice
←, ←+□	Sword Impale
←, ←+□~□	Spinning Sword (←, ← para cancelar)
FC, ↙, ←, □	Sword Sweep
↗+□+△	Helicopter Leap
↗+□+△~↓	Helicopter Quick Down Slash
↗+□+△, ←	Reverse Helicopter
1) ↓+□+○	Standing Suicide
2) ←+□, □, □	Spinning Suicide
→, →+□+○, N	Turning Suicide falso
1) →, →+□+○	Turning Suicide
2) →, →	Second Stab
1) ↑+□+△	Sword Pogo
2) →	Pogo Rush
1) ↗, ↑, ↖	Pogo Hop
2) ↓	Demount Sword
2) ✕+○	Patada Kangaroo
1) B+□+△	Death Pose
2) ANY	Bad Breath
→, →, ✕, □	Wood Chopper
QCF, □	Somersault Slice
←+□+○	Sword Defence
COMBOS	
□, △, □, ○, ○, ○, □, □, □, □	Tenstring
□, △, □, ○, △, △, △, ○, □, □	Tenstring
○, ○, △, △, ○, ○, □, □, □, □	Tenstring
□, △, □, ○, ○, ○, □, ✕+○	Eightstring
○, ○, △, △, ○, ○, □, ✕+○	Eightstring
○, ○, △, △, □	Fivestring

Edición oficial española de PlayStation Trucos Magazine

Anna Williams

TÉCNICAS DE LUCHA	
⊡+⊗	Arm Turn
△+◎	Lifting Toss
↗, ⊡+△	Neck Throw
↘, ↘, ⊡	Embracing Elbow
⊡+⊗ or △+◎	Side Elbow Smash (izquierda)
⊡+⊗ or △+◎	Legover Takedown (derecha)
⊡+⊗ or △+◎	Triple Break (atrás)
1) QCF+⊡+△	Palm Grab
2) ⊗, ◎, ⊗, ⊡+△	Arm Bar
2) ⊡, ⊗, △, ⊡	S.R.A.I.
3) ⊗, ⊡, ◎, ⊡+△, ⊡+△	Rear G-Tech
3) △, ⊡, ⊗, ◎, ⊡+△	Falling R.A.I.
3) △, ⊗, ⊡+△, ⊗+◎, ⊡+△	Galetech Toss
2) ⊡+⊗, ◎, ⊡+△	Arm Sprain
2) ◎, ⊗, ◎, ⊗+◎, ⊡+△, ⊗+◎	Inverted Crux
3) ⊡+△, ◎, ⊗, ⊡+△, ⊡+△, ⊡+△	Rear Cross
MOVIMIENTOS ESPECIALES	
⊡, △	Puñetazos uno-dos
↘, ⊡, △	Puñetazo Uppercut
⊡, △, ◎	Bermuda Triangle
⊡, △, ⊡, ◎, △, ⊗	Quick Snake (medio)
⊡, △, ⊡, ◎, △, ◎	Quick Snake (bajo)
⊡, △, ⊡, ◎, △, ↗+⊗	Quick Snake Grabber
⊡, ◎	Combo Quick PDK
△, ⊡, ◎	Puñetazo Doble-Combo DK
△, →, ⊡+△	Puñetazo-Anna Bomb
△, ⊗	Combo PK
△, ↓+⊗	Combo PDK
△, ◎	Cross-Roundhouse
⊗, ◎	HK izquierda-derecha
◎, ⊗	Patada alta-patada baja
FC, →+⊡	Arm Stab
FC, →+△	Overhead Windmill
FC, ↘+△	Arm Sweep
⊡+△	Guard Break
→, ⊡+△	Delay Guard Break
→, →, ⊡+△	Power Anna Bomb
→, →+△	Head Banger
→, →+◎	Patada Rolling
↘, ⊗, ⊡, ◎, △, ⊗	Super Creeper Media
↘, ⊗, ⊡, ◎, △, ◎	Super Creeper Baja
↘, ⊗, ⊡, ◎, △, ↗+⊗	Super Creeper Grabber
↘, ⊗, △, ⊡, ◎	Creeping Snake
↘, ⊗, △, ⊗	Creeping Snake (HK izq.)
↘, ⊗, △, ↓, ⊗	Creeping Snake (LK izq.)
↘, ⊗, △, ◎	Creeping Snake (HK der.)
↘, ⊗, ⊡, △	Assault Bomb
↘, ⊗, ⊗, ⊗	Patada Flash (LK izq.)
↘, ⊗, ⊗, ⊗, ◎	Patada Flash (HK der.)
↘, ⊗, ⊗, ⊗, ⊡, △	Patada Flash (puñetazos)
↘, ⊗, ◎	Izquierda Mid-Right HK
←, ⊡, ⊡, ⊡	Triple Slaps
←+△, △	Doble Slaps
↗+⊗	Leg Grabber
↗, N, ↓, ⊗, △	Hopping LK (Uppercut)
↗, N, ↓, ⊗, ◎	Hopping LK (HK der.)
→, →, →+⊗	Jump Kick izquierda
SS, △	Arm Sweep
SS, ⊡+△	Double Lift
⊡+△+⊗	Taunt
POSTURA CAT - ←+◎	
N	Auto Low Counter
◎	Patada Jabbing
SIN BLOQUEO	
↓+⊡+△	Bloody Scissors
↙+⊡+△	Hunting Swan (↑, ↑ para cancelar)
COMBOS	
↘+⊡, △, ⊡, △, ⊗, ⊗,	
△, ⊡, △, ◎	Tenstring
↘+⊡, △, ⊡, △, ⊗, ⊗,	
△, ⊡, ◎, ⊗	Tenstring
⊡, △, ⊡, △, ◎, ⊗, ◎, △,	
◎, ⊗	Tenstring

Jugar como Anna



Algunos dirían que Anna es sólo una extensión de Nina con menos movimientos. Era así en las versiones arcade, pero en PlayStation Anna tiene su propia selección de movimientos, incluido un tremendo golpe combinado

Jugar contra Anna

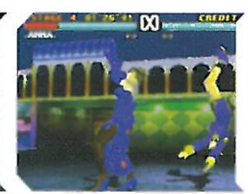


A Anna le gustan los reveses, porque su tiempo de reacción es mucho más corto que el de otros personajes con reveses. Intenta emplear un montón de ataques bajos, y pon tus juggles en práctica siempre que puedas.

Jugar como Heihachi



A Heihachi se le llama a menudo el Malabarista, por sus rápidas, fáciles y potentes acrobacias. Intenta acostumbrarte no sólo a saltar atrás y adelante, sino a saltar atrás y →, N, ↓, ↘ adelante. Así podrás repartir leña fuerte en cualquier momento.

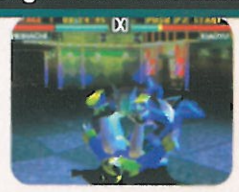








Jugar contra Heihachi



Heihachi puede ser complicado de contrarrestar, porque todos sus movimientos →, N, ↓, ↘ pueden retenerse. Cuidado con el Hell Sweep, porque puede sorprenderte y ser el principio de un combo muy desagradable.

Heihachi

TÉCNICAS DE LUCHA	
⊡+⊗	Neck Breaker
△+◎	Powerbomb
→, →, ⊡+△	Stonehead
→, →, ⊡+◎	Headbutt Carnival
	(sólo con algunos oponentes)
⊡+⊗ or △+◎	Neck Chopper (izquierda)
⊡+⊗ or △+◎	Freefall (derecha)
⊡+⊗ or △+◎	Atomic Drop (atrás)
MOVIMIENTOS ESPECIALES	
⊡+△	Chi Slam
↓+⊡	Puñetazo Hammer
←+△	Demon's Boar
⊡, ⊡, △	Shining Fists
⊡, △, △	Dos puñetazos, Backfist
→, ⊡, ←, △, ◎	Demon Lair
→, ⊡, ←, △, →+⊡	Puñetazo, Gutpunch,
	Thunder Godfist
⊡, △, ⊡+△	Dos puñetazos, Chi Palm
↘, ⊡+△	Twin Pistons
QCF+△	Death Fist
↓+⊡, △	Tile Splitter, Deathfist
→, →+△	Demon Godfist
→, N, ↓, ↘+⊡	Thunder Godfist
→, N, ↓, ↘+△	Wind Godfist
→, N, ↓, ↘, ⊗, N	Patada Slice
→, N, ↓, ↘+◎, ◎,	Hell Sweeps en patada
◎, ◎_⊡_△	Axe_Thunder
	Godfist_Wind Godfist
→, N, ↓, ↘+⊗	Patada Low Slice
→, →+⊗	Patada Izquierda Axe
→, →, →+⊗	Sky Foot Slice
→+⊡, △~⊡+△	Delayed Chi Fists
↗, ⊗, ◎	Screw Blade Leg Attack
↗, △+◎	Corpse Splitter
↗, ◎, ◎	Rising Sun
→+◎	Patada Right Axe
↗, ◎, ◎	Patadas High-Low
	Jumping Spin
◎~⊗	Demon Scissors
↓+◎	Demon Stomp (con
	oponente en el suelo)
←, ←, N, ⊗+◎	Shadowstep
↓+⊡+◎	Demon Tile Splitter
COMBOS	
↘+⊗, △, △, ◎, ◎,	
⊡, ◎, ⊡, △, ⊡	Tenstring
↘+⊗, △, △, ◎, ◎,	
⊡, ◎, ⊡, △, ◎	Tenstring
↘+⊗, △, △, ◎, ◎,	
⊡, △, ⊡, △, ⊡	Tenstring
→, →, N, △, ⊡, △, △,	
⊗, ◎, ◎, ⊡, △, ⊡	Tenstring

Dr Boskonovitch

TÉCNICAS DE LUCHA	
→, →+◎	Frankensteiner
(←, ←_→, →), →, →+⊡+△	Stonehead
←+⊡+△ (parry), ⊗+◎	Rolling Powerbomb (agarra un oponente que se agacha)
⊡+◎, ⊡+△	Arm Takedown (izquierda)
⊡+◎, ⊡+△	Trip Up (derecha)
⊡+◎, ⊡+◎	Atomic Drop (atrás)
1) ⊡+◎	Bad Stomach
2) ⊡+△	Irish Whip
3) ⊗+◎	Flying Cross Chop
3) △, △, ⊡+△	Elbow Drop
4) ⊡+◎	Kingstep
5) △, ⊡, ⊗, ◎	Running Bulldog
3) △, △, ⊡+△	Elbow Drop
4) ⊡+△	Cartwheel
5) ⊗+◎	Taunting Doctor
6) ⊡+△	Shoulder Ram (sin bloqueo)
MOVIMIENTOS ESPECIALES	
⊡, △	Puñetazos uno-dos
⊡+◎	Bad Stomach
△-⊡	Panic Doctor
⊗, ◎	LK izquierda-LK derecha

↗+⊡	Thunder Oldfist
↗+△	Wind Oldfist
→+⊗+◎	Trip Slide
→, →	Crouch Dash
→, →+△	Jack Tamer
→, →+⊗	Patada Slash
→, →+◎	Frankensteiner a Face Drop
→, →+⊡+△	Steel Dive
→, →+⊗+◎	Head Dive
1) →, →, N, △	Remote Slash (inicio de multipart si conecta con contraataque)
2) ←,←+⊡+△	Laughing Doctor a Elbow Drop
→, →, N, ⊗	Panic smoker
↘, ⊡, △	Twin Pistons
↓+◎	Slicer
↙, ⊗, ◎, ⊗, ◎, ⊗, ◎	Patadas Dr. Kossak
←+⊡+◎	Guard Break
1) ←+⊗+◎	Panic Reverse Charge
2) ← or →→	Shadow Legs Back
3) ⊗	Patada Summer
3) ◎	Patada Winter
SS, △	Gut Stun
⊡+△,⊡+△	Soslayo de puñetazo alto/medio al inicio de un golpe combinado

↓, ⊡+△	Low Parry
1) ↓, ⊗+◎	Resting Doctor
2) ◎	Doctor Slide
DE ESPALDAS	
←, ←+⊗+◎	Patada Back Handspring
←, ←+⊡+△	Elbow Drop
←, ←+⊗	Patada Hop Juggle
←, ←, ↑	Doctor Bounce
SIN BLOQUEO	
←+⊡+△	Bio Reactor
Knockdown Pos., ⊡	Bad Breath
1) ←+⊗+◎	Panic Reverse Charge
2) ↑	Super Doctor

COMBOS

El Dr. B. ejecuta la cadena más larga de las existentes en un juego Tekken. Los daños que provoca son increíbles, y aunque tu oponente la bloquee ¡se le lleva alrededor del 50%!

⊗+◎, ↗+⊡-⊗,⊗,⊗,→+⊗,⊗,⊗,⊗,⊗,⊗,◎,◎,◎,⊗,⊗,⊗, ⊗,⊗,△,⊡.

¡A practicar!

Jugar como Dr B.



«Absolutamente único. Mejor si se lo evita... Con el Dr. B. es difícil hasta mantenerse en pie, imagínate atacar con él». Esta podría ser la opinión del jugador medio de Tekken 3. Pero el doctor B. no es tan malo, sólo hay que acostumbrarse a él. Los resultados merecen la pena. Además, tiene el combo no-infinito más largo del juego.

Jugar contra Dr B.



El punto fuerte del Dr. B. es simplemente que la gente no está acostumbrada a jugar contra él. El único modo de solucionar esto es que luches como Dr. B. tú mismo.

Kuma

TÉCNICAS DE LUCHA	
⊡+⊗	Rabid Bear
△+◎	Bear Hug
→, →+⊡+△	Stone Head
HCB, →+⊡+△	Circus Roll
⊡+⊗_△+◎	Choke Slam (izquierda)
⊡+⊗_△+◎	Big Bear Drop (derecha)
⊡+⊗_△+◎	Swing Swung (atrás)
MOVIMIENTOS ESPECIALES	
⊡, ⊡, ⊡	Bear Hammer
△, ⊡, △	Two Elbows, Uppercut
→, ⊡, ⊡, ⊡	Combo Bear Heaven
→, →+△	Demon Elbow
→, →+⊡+△	Cross Cut Saw
⊡+△, ⊡+△	Hammer Knuckle, Doble Uppercut

↘, ⊡, △, ⊡, △ (izquierda)	Rushing Uppercut
↘, △, ⊡, △, ⊡ (derecha)	Rushing Uppercut
FC, ↘, ⊡, △, ⊡, ⊡	Puñetazos Windmill
FC, ↘, △, ⊡, △	Rushing Uppercut
FC, ↘, △, →, ⊡	Hammer Rush (alto)
FC, ↘, △, ↘, ⊡	Hammer Rush (medio)
FC, ↘, △, ↓, ⊡	Hammer Rush (bajo)
FC, ↘, ⊡, △, →, ⊡	Hammer Rush (alto)
FC, ↘, ⊡, △, ↘, ⊡	Hammer Rush (medio)
FC, ↘, ⊡, △, ↓, ⊡	Hammer Rush (bajo)
FC, ⊡, ⊡, ⊡, △, →, ⊡	Sweep Rush (alto)
FC, ⊡, ⊡, ⊡, △, ↘, ⊡	Sweep Rush (medio)
FC, ⊡, ⊡, ⊡, △, ↓, ⊡	Sweep Rush (bajo)
←, →, △+⊗	Salmon Hunter
←, ↙, ↓, ↘, △	Megaton Claw

↗+⊗+◎	Hip Press
1)⊗+◎	Sit Down
2)→ or ←	Rodar adelante/atrás
2)⊡, △, ⊡, △	+ Puñetazos Sit (izquierda)
2) △, ⊡, △, ⊡	+ Puñetazos Sit (derecha)
→, →, →+⊗	Lunging Side Kick
↓+◎	Forward Dancing Bear (sobre oponente en el suelo)
←, →, ⊡+◎	Salmon Hunter
↗+⊗+◎	Pancake Press
←, ⊡+△, →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖, ↑, ↗	Rolling Bear
⊡+⊗+◎	Taunt
SIN BLOQUEO	
←, ←+△+⊗+◎	Bear Fart
←+⊡+△	Terrible Claw

Jugar como Kuma



¿Un personaje inútil? Hmm... casi. Escoger a Kuma está reservado para cuando acabas de hacerte dos birras, que es cuando no estás en condiciones de jugar como nadie más. Demasiado grande y débil y con muy pocos movimientos. Y eliminar su tenstring lo acaba de rematar.

Jugar contra Kuma



Un sueño, en serio. Kuma es tan grande que es difícil no darle, y no supone gran amenaza, así que tendría que resultarte un oponente fácil de vencer. Asegúrate de que no te duermes en los laureles y, eso sí, cuidadín con el Bear Fart.

1


2


3


[1] El buen doctor Boskonovitch se enfrenta Paul el Motero Phoenix. [2] King se lleva una patada de Hwoarang en esta repetición. [3] Kuma en disfraz de panda cae bajo la superioridad de Ling Xiaoyu. Qué vergüenza.

Gun Jack

TÉCNICAS DE LUCHA	
□+✕	Body Slam
△+○	Lift Slam
QCF+□	Pyramid Driver
QCB+△	Backbreaker
↗, □+△	Ground Zero
↗, □+△, ↓, ↘, △	Lift Up-Megaton Hit
↘+△+○	Volcano
↘, ↘, △+○	Volcano Blaster
↙+△+✕	Body Smash
→, →, △+✕	Choke Slam
↙, →+□+△	Pile Driver
□+✕ or △+○	Long Bomb (izquierda)
□+✕ or △+○	Hanging Neck Throw
(derecha)	
□+✕	Spinal Crush (atrás)
△+○	Throw Away (atrás)
1) ↘+□+✕	Body Press
2) □+△	Hammer

MOVIMIENTOS ESPECIALES	
□, □, □	Combo Hammer
△, □, △	Puñetazo, Elbow, Uppercut
□+△, □+△	Hammer Knuckle, Double
	Uppercut
FC, □+△	Palm Lift
FC, ↘, □+△	Low Scissors
FC, ↘, □, △, □, □	Wild Swing, Backfist
FC, ↘, △, □, △	Hammer Rush 1
FC, □~△	Megaton Strike
FC, ↘, △, →, □	Hammer Rush (alto)
FC, ↘, △, ↘, □	Hammer Rush (medio)
FC, ↘, △, ↓, □	Hammer Rush (bajo)
FC, ↘, □, △, ↘, □	Hammer Rush (alto)
FC, ↘, □, △, ↓, □	Hammer Rush (bajo)
FC, □, □, □, △, →, □	Sweep Rush (alto)
FC, □, □, □, △, ↘, □	Sweep Rush (medio)
FC, □, □, □, △, ↓, □	Sweep Rush (bajo)
FC, ↘, □+△	Low Cross Cut Saw
↘, □, △, □, △	Uppercut Rush
↓+□+△	Bravo Knuckle
↘, □, △, □, △	Uppercut Rush
↘+△+✕	Downward Palm Strike
↓+○	Patada Earthquake
↙, □, □, □, □, □, △	Puñetazos Machine Gun,,
	Puñetazo Megaton
↙, ✕, ○, ✕, ○, ✕, ○	Patadas Cossack
↗, ✕+○	Hip Press
↘, ○+✕	Heel Press
→+✕+○	Head Slide
1) ↓+✕+○	Sit Down
2) ✕+○	Hop Forward, Hip Press
2) ← or →	Rodar atrás/adelante
3) □, △, □, △	Sitting Punches

SIN BLOQUEO	
←, ↙, ↓, ↘, →, ↗,	Puñetazo Gigaton (sin bloqueo
↑, ↖ ← (x5)	después del tercero)
→+□~□	Dark Cutter
✕+○, [✕+○], [✕+○]	Flying Jack







Jugar como Gun Jack




Gun Jack es ahora una mezcla de Jack-2, P. Jack y Ganryu. Todavía es demasiado lento para una pelea decente, y debería utilizarse sólo en un combate amistoso, nunca en competición seria.

Jugar contra Gun Jack



Sigue atacando. No le des oportunidad de atacar porque es cuando Gun Jack está en su fuerte. Si atacas continuamente, sin parar, acabarás ganándole.

Jugar como Bryan



Bryan es uno de los recién llegados más populares, porque su fuerza y su velocidad son asombrosas. Tiene algunos combos la mar de contundentes, y ¡es posible conseguir un 120% en un combo de seis golpes! Inténtalo con Hands of Doom.

Jugar contra Bryan



No es un luchador Tekken puro, aunque la precaución es sin duda la palabra clave contra un jugador que lo escoja. Este personaje tiene fuerzas ocultas, y el jugador experimentado las descubrirá con facilidad.

Bryan Fury

TÉCNICAS DE LUCHA	
□+✕	Swind
△+○	Gravity Suplex
FC, ↘, ↓, ↘, □+△	Triple Threat
QCF_WS+△~←+△	Uppercut Into Body Slam
□+✕ or △+○	Gravity Elbow (izquierda)
□+✕ or △+○	Knee Blast (derecha)
□+✕ or △+○	Neck Wringer (atrás)

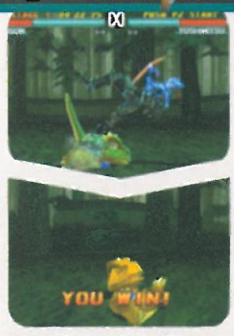
MOVIMIENTOS ESPECIALES	
□, △	One-Two Punches
□+△	Sledgehammer
□, △, □, △	Four-Punch Combo
□, △, □, ○	Rush (patada baja)
□, △, ✕	Northern Lights
□~○, ✕	Punch-Doble Spin Kick
□~○, ✕, ✕	Running Blind
□~○, △, ○	Dash Change-up
□~○, △, □, △	Lair's Dance
□~○, △, □, ○	Dance Of Doom
✕, ✕	Quick Spin Kick
✕, △, □, △	Bruce Special (codo)
✕, △, □, ○	Bruce Special (patada baja)
→+○, ✕, ○	Triple Roundhouses
→, →+△	Mach Buster
→, →+✕	Spinning Roundhouse
→+□+△	Side Step Elbow
→, →, →+✕	Slash Kick
←+△	Light Back Knuckle
←+△, □	Doble Back Knuckle
←+△, □, △	Hands Of Doom
←+△, □, ○	Rush Of Doom
←+△, ○	Backhand-Side Stunner
←+✕	Front Kick
←+✕, △, □, △	Front Kick (Rush Elbow)
←+✕, △, □, ○	Front Kick (Rush L/Kick)
←+✕, ○	Front Kick (rodilla)
←, ←+○	Flying Knee Kick
↓, ✕+○	Thin Low Kick
↘+□	Izquierda Body Blow
↘, □, □, □, □, △	Vulcan Body Blow
↘+△	Right Body Blow
↘+✕	Snake Edge
↘+○	Power Axe
↘+□, △	Elbow Pistons
WS+○	Heavy Knee (deja sin sentido al contrincante)
WS+□	Power Uppercut (juggle inicial)
QCB	Sway
QCB, N, △	Sway-Slash Elbow
QCF+□	Uppercut
QCF+△	Gutpunch
QCF+✕, ○	Knee Combo
SS, □	Headhunter
SS, □~△	Cheap Trick
SS, △	Shell Shock

SIN BLOQUEO	
→+□+○	Meteor Smash (deprisa)
←+□+○	Meteor Smash (despacio)

COMBOS	
←+✕, ○, □, △, □, ○,	
△, □, ○, △	Tenstring
←+✕, ○, □, △, □, ○,	
✕, ✕	Eightstring
←+✕, ○, □, △,	
□, ○, △, ○	
Eightstring	



Jugar como Gon



Alguien dijo: «Debido a las grandes cantidades de dinero que seguramente habrían cambiado de mano y a la popularidad de Gon en Japón, no sorprende saber que no es más que un personaje de novedad, otro a evitarse». Pero, de hecho, en manos de un maestro, Gon puede ser difícil de vencer. Su principal arma es que ¡todos los ataques altos le pasan por encima! Aprende todos sus movimientos y nadie lo tendrá fácil para ganarte.

Jugar contra Gon



Muy puñetero. Su pequeña estatura puede volverse en tu contra y, si juegas contra alguien que sabe lo que hace, te podría dejar en un ridículo espantoso. Limítate a emplear ataques medios y bajos, y recuerda: nadie, excepto otro Gon, puede lanzarlo. Ni siquiera King.

Gon

TÉCNICAS DE LUCHA		→+×, ×	Double Lowtail Swipes
←+□+△	Tail Flip	→+×+○	Dropkick
□+×_△+○	Kickup-Bite Toss	×+○	Mid Headbutt
□+×_△+○	Multi-Slam (derecha)	←+×+○	Gonstep (repite ← para
□+×_△+○	Giant Swing (izquierda)		pasos extra)
□+×_△+○	Dino Pounce (atrás)	↘, ×+○	Frankensteiner
		↙, ×+○	Sleep
MOVIMIENTOS ESPECIALES		↑, ×+○	Helicopter Tailspin
□, □, □, □…	Advancing Punches (infinito)	↗, ×+○	Helicopter Tailspin
←+□	Roger Punch	↑+○	Buttflop
↖_↑_↗+□	Nose uppercut	FC, ↙, ×+○	Rollback Roo Kick
	(inicia juggle)	FC, ↘, ×+○	Low Shin Charge
→+□+△, □+△, □+△	Rushing Nosebutts	○, ○, ○, ○, ○, ×+○	Tailspins, Mid Fire
→, →+□+△, □+△	Rolling Sawblade,	↓+○	Tail Smack
	Sky Headbutt		
↗, □+△	Bellyflop, Face Down/Head	SIN BLOQUEO	
	Towards	□+△	Dino Breath
↘, □+△	Offensive Push	□+△, □+△	Electro-Dino
↓, ↘, □+△	Shoulder Uppercut	□+○	Dino Charge
→+△+×	Helicopter	←+○	Dino Fart

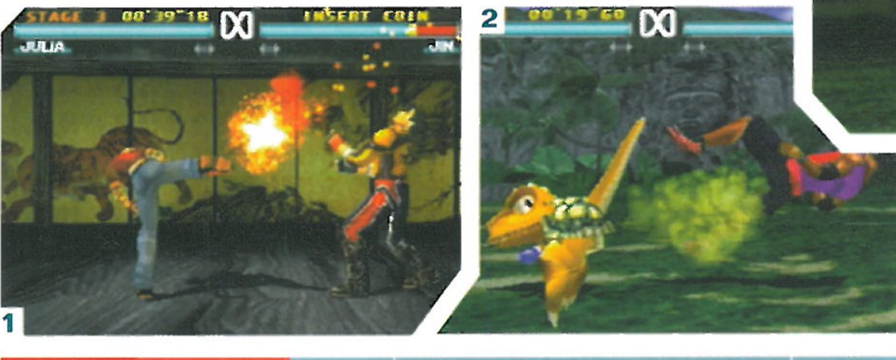
[1] Julia conecta un sólido counterhit. **[2]** Nocivos vapores emanan de detrás de Gon. **[3]** Julia remata un ataque de Lei. **[4]** El viejo Heihachi casi vence a Yoshimitsu. **[5]** El Gorilla Press en todo su esplendor.



3



4



1 2



5

Julia Chang

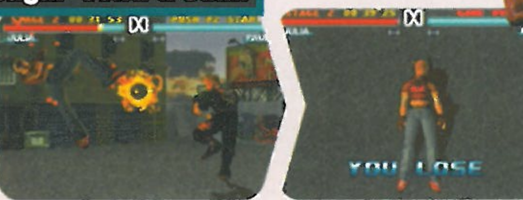
TÉCNICAS DE LUCHA		□+○, ×	Club Fist, Sweep, Bowleg	↓+○	Low Razor
□+×	Death Valley Bomb	△+×, □	Ultimate Cannon	↓+○, □	Razor's Edge
△+○	Perfect Plex	×+○	Spin Sideways	↓+○, ○	Sweep (patada a la cabeza)
↓, ↙+□+×	Waist Suplex	×+○, ○	Spin-Roundhouse	↓+○, ↓+○	Sweep (patada baja)
↘+□+△	Doble Arm Underhook	○, ○, □	Patada alta-Razor's Edge	↘+△, □	Mini G-Clef Cannon
QCB, →+△	Mad Axes	○, ○, ○	Patada Triple Spinning	FC, ↘+△	Body Elbow
□+× or △+○	Running Bulldog (izquierda)	○, ○, ↓+○	Doble Spin-Low Kick	FC, ↘, ○, ×	Patadas Bow Leg
□+× or △+○	Spinning Frankensteiner (derecha)	→+□	Flash Uppercut		
□+× or △+○	Branded (atrás)	→+□~△	Palm Explosion	SIN BLOQUEO	
		→, →+□	Elbow	→+□+○	Heaven Cannon
MOVIMIENTOS ESPECIALES		→, →, □, ○	Elbow-Patada Skycraper		
□, □, □	Treble Clef Cannon	↗+×+○	Foot Stomp	COMBOS	
□, □, ○	Rush-Mini Bow	↓, ↘, □	Thunder Palm	△, □, □, △, ×, ×,	
□, □, ○, ×	Patadas Rush-Bow Leg	↓, ↘, □, △	Lightning Bolt	×, ○, ○, □	Tenstring
□~△, □	Machine Gun Cannon	↘+×	Patada Front Snap	△, □, □, △, ×, ×,	
□~△, ×	Machine Gun (bajo)	↘+□, □	Axe Cannon	△, ×, △, □	Tenstring
□~△, ○	Machine Gun (alto)	↘+□, ○, ×	Overhead Chop, Back Sweep,	△, □, □, △, ×, ×,	
△~←	Spin Behind		Fankick	△, □, ○, ×	Tenstring
□+△	Twin Arrow	↓+△, ×, □	Mid-Ultimate Cannon		

Jugar como Julia



Julia es muy parecida a su madre Michelle, especialista en combos, pero tiene algunos trucos de cosecha propia. Ahora dispone de movimientos retenidos, y algunos lanzamientos son impresionantes. Aun así, le faltan un par de

Jugar contra Julia



Julia depende mucho de combos cortos, así que, si alguno de ellos se le queda a medias, contraataca fuerte y rápido. Se la puede pillar con mucha facilidad y muchos de sus ataques son descaradamente directos.

Mokujin

Muchos piensan que Mokujin responde más al factor novedad de Tekken 3 que a un personaje serio. La verdad, no obstante, está lejos de ser así. Es un luchador sin su cartera de movimientos (escoge un personaje indeterminado al principio de cada round), pero demuestra a tu oponente que eres capaz de derrotarle con cualquier luchador... Supuestamente.

QUÉ PERSONAJE ASUME

BRYAN FURY	Se agarra los brazos por la espalda antes de empezar un combate.
EDDY GORDO	Da saltitos por ahí en plan bailoteo ginga.
FOREST LAW	Saltan y bailan sus pies mientras mueve los brazos arriba y abajo.
GUN JACK	Vertical back, mira al suelo antes del combate.
HEIHACHI MISHIMA	Vertical-back, con un brazo estirado.
HWOARANG	Botes cortos y rápidos, brazos pegados al cuerpo.
JIN KAZAMA	Vertical-back, postura muy simple.
JULIA CHANG	Ligeramente curvada hacia atrás, brazos estirados hacia fuera, rodillas dobladas.
KING	Salta lentamente.
KUMA/PANDA	Brazos caídos, muy curvado hacia atrás.
LEI WULONG	Pequeños movimientos de lado, atrás y adelante, espalda curvada.
LING XIAOYU	Vertical-back, con el brazo izquierdo en la cintura.
NINA WILLIAMS	Vertical-back, con ambos brazos balanceándose a la vez arriba y abajo.
PAUL PHOENIX	Parece Jin con la espalda ligeramente curvada.
YOSHIMITSU	Lleva una espada, claro.

PEQUEÑAS DIFERENCIAS

Si piensas en ello con lógica, Mokujin tiene tanto ventajas como desventajas sobre los personajes que imita. Aunque imitará personajes de variadas alturas y formas, los miembros y el torso de Mokujin siempre son los mismos. Piénsalo...

VENTAJAS

Gun Jack	Objetivo menor
Julia Chang	Brazos y piernas más largos
Kuma	Paso lateral y patada ↗+○ hop más rápidos, objetivo menor
Lei Wulong	Brazos más largos
Ling Xiaoyu	Brazos más largos

DESVENTAJAS

Eddy Gordo	Piernas más cortas
Forest Law	Piernas más cortas
Gun Jack	Brazos más cortos
Hwoarang	Pasos laterales más lentos
King	Alcance de lanzamiento más corto
Kuma	Brazos más cortos
Yoshimitsu	Piernas más cortas

Jugar como Ogre

Por desgracia, tampoco Ogre es tan potente como esperábamos. Aunque True Ogre tiene algunos ataques de largo alcance excelentes (que pueden tildarse de bastante fuertes), y una gama de movimientos mejor que su encarnación habitual.

Jugar contra Ogre



Ambos Ogres cuentan con algunos movimientos potentes de los que cuidarse, pero su gran tamaño y su débil diseño lo convierten en un objetivo sorprendentemente fácil.

Ogre

TÉCNICAS DE LUCHA

□+✕	Lift & Toss
△+○	Bear Hug
↘, ↘, △+○	Waning Moon
□+✕ or △+○	Choke Slam (izquierda)
□+✕ or △+○	Power Wringer (derecha)
□+✕ or △+○	Swing Swung (atrás)

MOVIMIENTOS ESPECIALES

□, △	Puñetazos uno-dos
△, △	Cross-Backhand
□, □, △	Combo Shining Fists
✕+○	Exploder
○→✕	Demon Scissors
→+△	Puñetazo Step-in
→+○	Patada Right Splits
→, □+○	Shoulder Ram
→, →, □+△	Hammer Fist
→, →+✕	Patada Splits
→, →+○	Patada Bazooka
→, →, N, ○	Hammer Heel
→, →, ✕+○	Exploder
→, →, N, ✕+○	Dragon Dive
→, →, →, ✕	Patada Slash
↓, ○, N, ○	Patada Shin-Patada Head
↘+□, △	Twin Pistons
↓, ↙+○	Patada Blazing
↗, ✕, ○, ✕	Hunting Hawk
↖+✕	Patada Windmill
↖+✕, △	Windmill-Tooth Fairy
FC, →+□	Puñetazo Groin
FC, →+△	Power Slap
FC, ↘+△	Low Backhand Sweep
FC, ✕, ✕, ✕	Snake Creeper
FC, ✕, ✕, ↓, ✕	Snake Dimension
WS+✕, ↓+✕, ✕, ✕...	Infinity String
←, □+△	God Reverse

SIN BLOQUEO

←+△	Deadly Slice
←+△+✕	Killing Blow
→, →+△	Serpent's Venom
→, →, N, △	Deadly Slash
←, ←, □+△	Puñetazo Dragon Power
↙+□+△	Bloody Scissors







True Ogre

La auténtica visión del «Dios de la Lucha». Es grande, tonto y (por desgracia) muy fácil de vencer. Tiene, de todas formas, algunos movimientos exclusivos.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

↑+✕+○	Evil Wheel
↘+□+△	Buffalo Horn
↓+✕+○	Low Tail Spinner
↘+✕+○	Mid Tail Spinner
↘+✕+○, ✕+○	Doble Mid Tall Spinner
FC ↘	Deadly Revenge (antes de ser golpeado con un puñetazo bajo)

SIN BLOQUEO

□+△	Hell Flame
↓+□+△	Blazing Inferno
✕+○ (desde el suelo)	Evil Horns



Jugar como Mokujin



Necesitarás conocer a tus personajes muy bien si escoges a Mokujin, porque él o ella adoptará los movimientos de cualquier personaje de Tekken al principio del round. Pero Mokujin no puede imitar a Ogre, True Ogre, Gon o el Dr. Boskonovitch. Un personaje para un auténtico maestro Tekken. Para averiguar qué personaje eres, fíjate en tu posición inicial y en tu postura atentamente. Si aun así no puedes identificarlo, ejecuta el movimiento 6, 6+. Si sigues sin averiguarlo, prueba con un lanzamiento. Si, después de todo esto, no puedes decir quién eres, no deberías estar jugando como Mokujin.

Jugar contra Mokujin

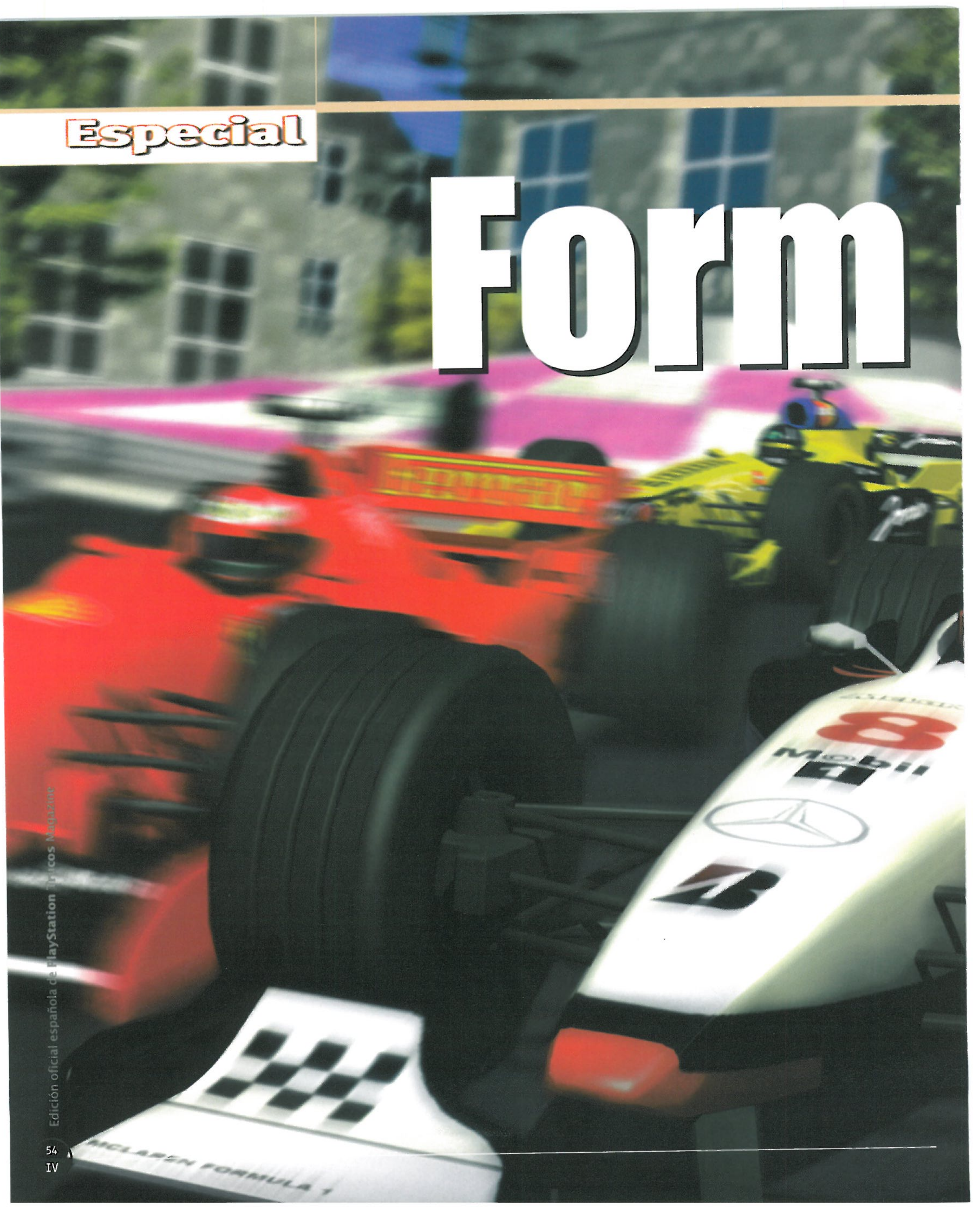


Cuando sabes contra quién juegas, trátalo igual que harías con su homólogo.

IDENTIFICAR A MOKUJIN

Durante el primer round de cualquier combate, Mokujin representará la animación previa de calentamiento del luchador al que imita. Tendrás que fijarte en la postura de Mokujin para distinguir a qué personaje encarna. Mokujin no puede imitar a Ogre, True Ogre, Gon o el Dr. Boskonovitch.

Form



ula1'98

La Guía

Como cabe esperar de un juego que cuenta con la aprobación oficial de la FIA, *F1 '98* es duro, y a menos que seas un conductor de coches de F1 profesional, te parecerá, sin duda, desafiante.

Sin embargo, existen diferentes modos de conseguir que resulte más asequible. En primer lugar, pon tus manos sobre un Pad analógico. Todo será más sencillo, ya que la conducción se hace más precisa. Además, deberías empezar conduciendo en el modo Arcade, más relajado, para aprenderte los circuitos, con sus diferentes curvas y exigencias.

El modo GP completo requiere mucha práctica además de bastante habilidad y experiencia. Por ejemplo, pasar por encima del bordillo que rodea la pista te frenará considerablemente, el asfalto cambia a media curva y la hierba queda totalmente fuera de control. ¡Oh, sí! En el modo GP completo necesitarás tomar cada curva perfectamente si quieres ganar. Y desde luego, algo vital para triunfar en *F1 '98*: sigue nuestra guía. Caballeros, calienten motores.

	Longitud: 5,3 km	Vuelta rápida: 1 min. 30,585 segundos

Melbourne

Sobre el circuito

El circuito de Melbourne es una introducción bastante fácil al mundo de la Formula 1. Pero este circuito urbano también puede causar problemas a los inexpertos, de modo que procura que la complacencia no te haga una jugarreta. No des nada por hecho.

Dificultad de giro: 1 2 3 4

Frena hasta unos 98km/h y déjala atrás.

Esta chicane es bastante dura pero si la pasas en tercera todo irá bien, siempre que abordes los giros correctamente, claro.

Entra en esta curva en sexta, antes de volver a los 238 km/h en la recta.

Este giro no está nada mal. Se pasa mejor en tercera, ajustando a la línea de carrera todo lo posible.

Tendrás que reducir a segunda para pasar por estas dos curvas antes de emprender la siguiente vuelta.

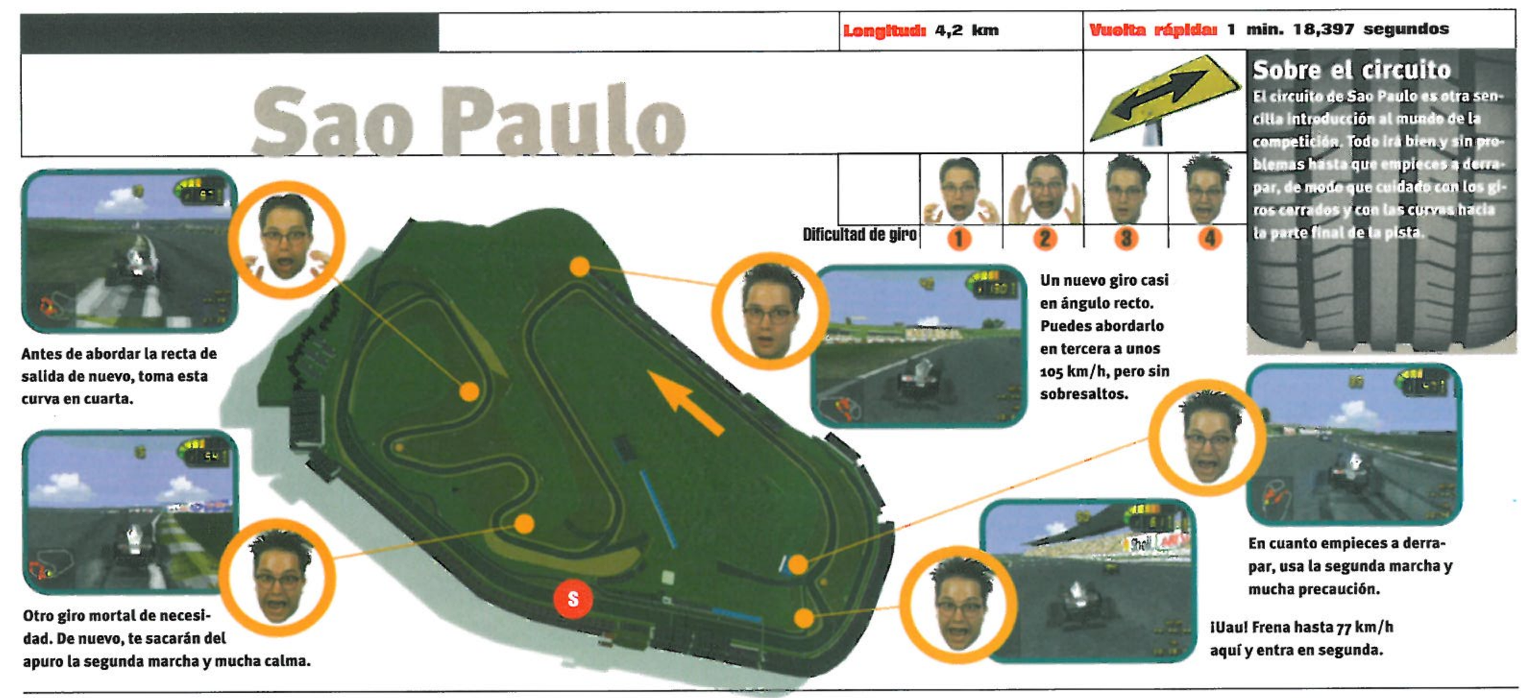
	Longitud: 4,2 km	Vuelta rápida: 1 min. 18,397 segundos

Sao Paulo

Sobre el circuito

El circuito de Sao Paulo es otra sencilla introducción al mundo de la competición. Todo irá bien y sin problemas hasta que empieces a derrapar, de modo que cuidado con los giros cerrados y con las curvas hacia la parte final de la pista.

Dificultad de giro: 1 2 3 4



Antes de abordar la recta de salida de nuevo, toma esta curva en cuarta.

Un nuevo giro casi en ángulo recto. Puedes abordarlo en tercera a unos 105 km/h, pero sin sobresaltos.

En cuanto empieces a derrapar, usa la segunda marcha y mucha precaución.

Otro giro mortal de necesidad. De nuevo, te sacarán del apuro la segunda marcha y mucha calma.

¡Uau! Frena hasta 77 km/h aquí y entra en segunda.



Buenos Aires

Longitud: 4,2 km | **Vuelta rápida:** 1 min. 29,981 segundos

Dificultad de giro: 1 · 2 · 3 · 4

Sobre el circuito

El hecho de que Buenos Aires fuera la primera pista que provocó un desastre en el mundo real debería servir de aviso: los circuitos de *F1 '98* se basan escrupulosamente en sus modelos de la vida real y no te quepa duda de que este circuito no es de conducción fácil. El agarre es la clave, pues aunque el circuito es corto, puede presumir de tener curvas excepcionalmente lentas que deben tomarse con estabilidad.

Otra curva larga, y aunque cuentas con mucho tiempo para ver lo que se avecina, cuidado y usa la tercera marcha.

Esta chicane es excepcionalmente lenta y la segunda marcha es la opción más segura.

La primera marcha puede ser muy recomendable aquí, si bien los profesionales o los veteranos en el juego deberían tomarla en segunda a 56 km/h más o menos.

Muy parecida a la primera curva, pero no tan larga. Es mejor pasarla en segunda a unos 112 km/h.

Se trata de un giro lento, de segunda, antes del aún más lento giro final de la vuelta.

Es mejor no entrar muy alegre en la recta inicial, porque este giro requiere la segunda marcha para tener oportunidad de salir sin problemas.

Test de carreras

Evalúa tus conocimientos con este breve cuestionario.

P. En los últimos diez años, sólo se ha ganado un Gran Premio con unos neumáticos que no estaban fabricados por Goodyear, pero ¿quién lo ganó, cuándo, dónde y con qué neumáticos?

R. Nelson Piquet ganó el Gran Premio de Canadá en 1991 con neumáticos Pirelli.

P. ¿Quién ha ganado más puntos en la historia de la F1?

R. Alain Prost consiguió unos impresionantes 798,5 puntos en el campeonato, casi 200 más que su inmediato seguidor.

P. Antes de 1998 ¿cuándo fue la última vez que un equipo con motores construidos por Renault no ganó el campeonato de constructores?

R. En 1991, cuando un McLaren Honda se alzó con el título.

P. Alain Prost es quien ha ganado más carreras de la historia, pero ¿cuántas carreras ha conseguido exactamente?

R. 51.

P. ¿Quién venció en el campeonato de constructores de 1997?

R. Williams Renault.



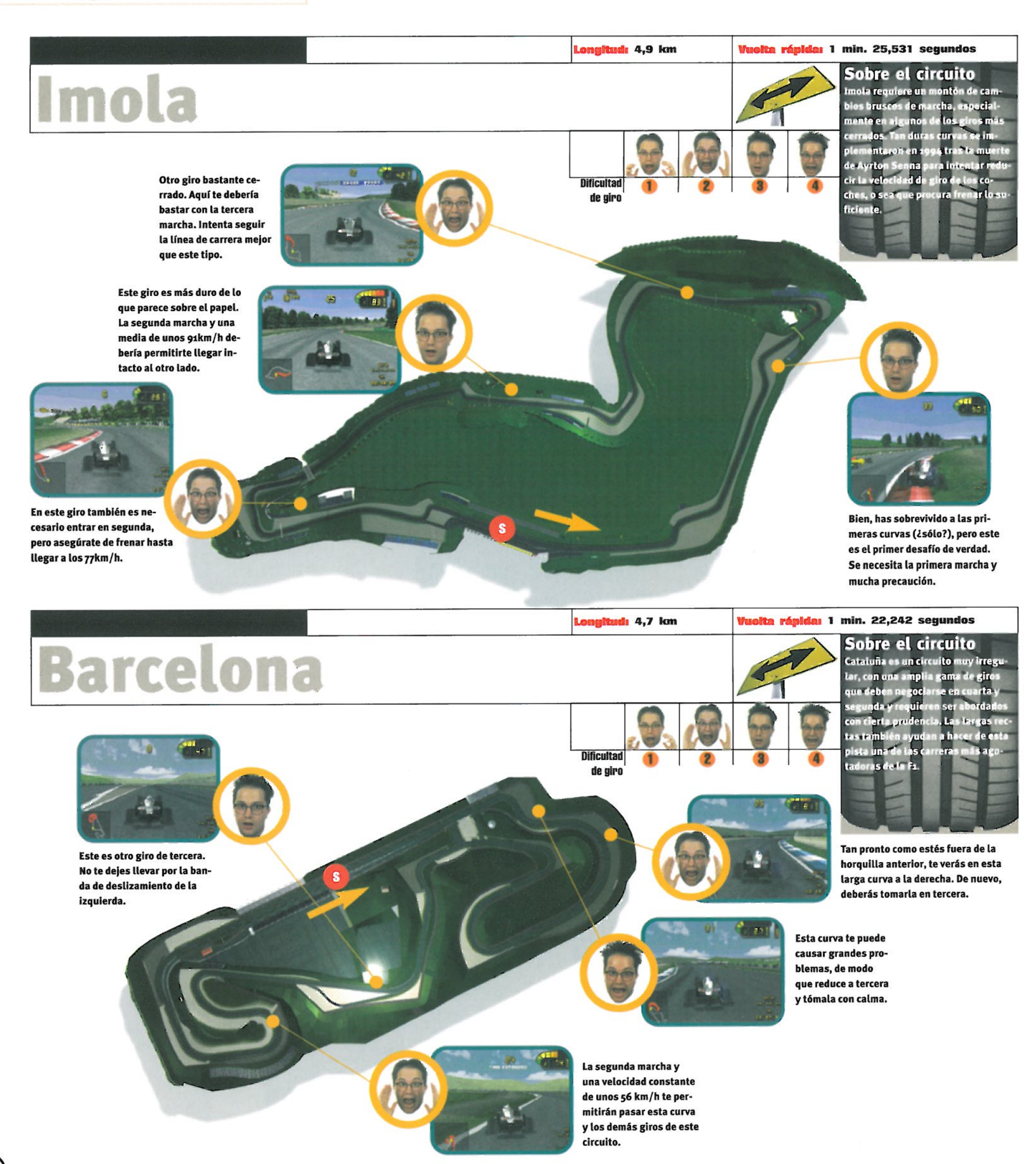
Imola

Longitud: 4,9 km | **Vuelta rápida:** 1 min. 25,531 segundos

Sobre el circuito

Imola requiere un montón de cambios bruscos de marcha, especialmente en algunos de los giros más cerrados. Tan duras curvas se implementaron en 1994 tras la muerte de Ayrton Senna para intentar reducir la velocidad de giro de los coches, o sea que procura frenar lo suficiente.

Dificultad de giro: 1 2 3 4



Otro giro bastante cerrado. Aquí te debería bastar con la tercera marcha. Intenta seguir la línea de carrera mejor que este tipo.

Este giro es más duro de lo que parece sobre el papel. La segunda marcha y una media de unos 91km/h debería permitirte llegar intacto al otro lado.

En este giro también es necesario entrar en segunda, pero asegúrate de frenar hasta llegar a los 77km/h.

Bien, has sobrevivido a las primeras curvas (¿sólo?), pero este es el primer desafío de verdad. Se necesita la primera marcha y mucha precaución.

Barcelona

Longitud: 4,7 km | **Vuelta rápida:** 1 min. 22,242 segundos

Sobre el circuito

Cataluña es un circuito muy irregular, con una amplia gama de giros que deben negociarse en cuarta y segunda y requieren ser abordados con cierta prudencia. Las largas rectas también ayudan a hacer de esta pista una de las carreras más agotadoras de la F1.

Dificultad de giro: 1 2 3 4

Este es otro giro de tercera. No te dejes llevar por la banda de deslizamiento de la izquierda.

Tan pronto como estés fuera de la horquilla anterior, te verás en esta larga curva a la derecha. De nuevo, deberás tomarla en tercera.

Esta curva te puede causar grandes problemas, de modo que reduce a tercera y tómala con calma.

La segunda marcha y una velocidad constante de unos 56 km/h te permitirán pasar esta curva y los demás giros de este circuito.



Monaco

Longitud: 3,3 km

Vuelta rápida: 1 min. 21,076 segundos

Sobre el circuito

Monaco es el circuito más famoso del mundo. Las vistas de su recorrido urbano y del puerto panorámico son decorativas pero obligan a una conducción muy, pero que muy dura. El adelantamiento es virtualmente imposible en esta carrera, o sea que es vital obtener la primera posición en la parrilla de salida. Este Gran Premio a menudo se convierte en una prueba de resistencia, tanto para los coches como para los corredores.

Dificultad de giro: 1, 2, 3, 4

En segunda y a 56 km/h pasarás cómodamente por este complejo tramo para llegar a la recta de salida.

En su inicio es bastante fácil, pero luego las cosas empiezan a torcerse. Sin embargo, con la segunda marcha y a unos 98 km/h saldrás airoso de esto.

Aquí entras en un nuevo y realmente complejo conjunto de curvas, en el que tendrás que utilizar la primera marcha.

Justo antes del túnel, esto es un verdadero tormento. Reduce mucho — tal vez necesites llegar a primera— y prepárate para las emociones que te reserva el túnel.

Seguimos con el test de carreras...

P. ¿Quién se alzó con más títulos en el campeonato de pilotos de 1997, y cuántas carreras ganó?

R. Jacques Villeneuve ganó siete carreras.

P. ¿Quién se hizo con el Gran Premio de Gran Bretaña de 1997?

R. Jacques Villeneuve obtuvo este honor.

P. ¿Cuál de los Hill ha obtenido más puntos en el campeonato, Graham o Damon?

R. Damon ha obtenido 350, mientras que su padre, Graham, tuvo 289 puntos.

P. ¿Qué dorsal llevaba en su coche Michael Schumacher en 1998?

R. El número 3.

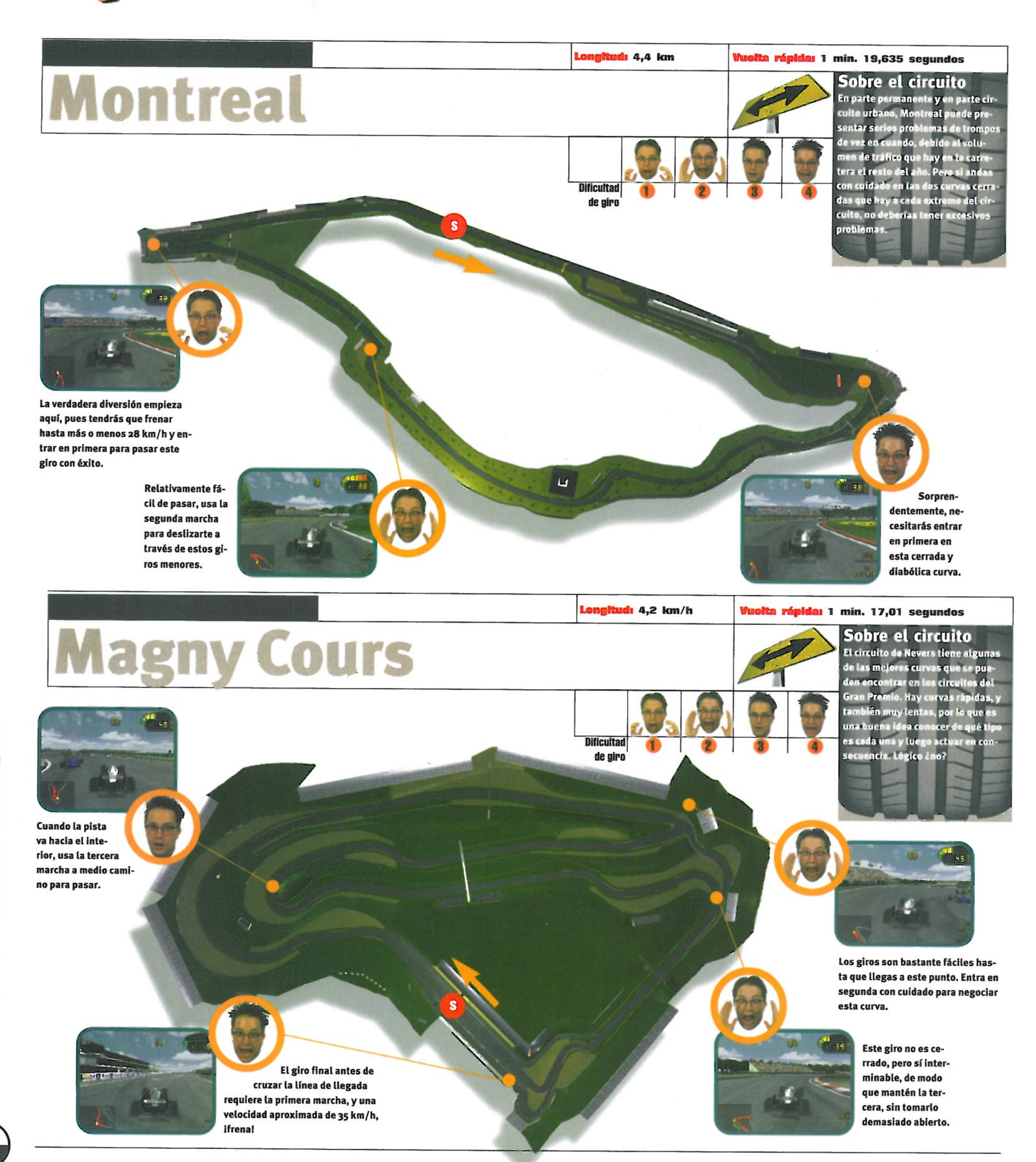
P. ¿Qué nacionalidad tiene el conductor de Tyrrell Ricardo Rosset?

R. Brasileña.

P. ¿Cuál es la ciudad europea que el as y conductor de MacLaren, David Coultard, considera su hogar?

R. La estás viendo: Monte Carlo, en el Principado de Mónaco.





Montreal

Longitud: 4,4 km

Vuelta rápida: 1 min. 19,635 segundos

Sobre el circuito

En parte permanente y en parte circuito urbano, Montreal puede presentar serios problemas de trompos de vez en cuando, debido al volumen de tráfico que hay en la carretera el resto del año. Pero si andas con cuidado en las dos curvas cerradas que hay a cada extremo del circuito, no deberías tener excesivos problemas.

Dificultad de giro: 1, 2, 3, 4

La verdadera diversión empieza aquí, pues tendrás que frenar hasta más o menos 28 km/h y entrar en primera para pasar este giro con éxito.

Relativamente fácil de pasar, usa la segunda marcha para deslizarte a través de estos giros menores.

Sorprendentemente, necesitarás entrar en primera en esta cerrada y diabólica curva.

Magny Cours

Longitud: 4,2 km/h

Vuelta rápida: 1 min. 17,01 segundos

Sobre el circuito

El circuito de Nevers tiene algunas de las mejores curvas que se pueden encontrar en los circuitos del Gran Premio. Hay curvas rápidas, y también muy lentas, por lo que es una buena idea conocer de qué tipo es cada una y luego actuar en consecuencia. Lógico ¿no?

Dificultad de giro: 1, 2, 3, 4

Cuando la pista va hacia el interior, usa la tercera marcha a medio camino para pasar.

Los giros son bastante fáciles hasta que llegas a este punto. Entra en segunda con cuidado para negociar esta curva.

El giro final antes de cruzar la línea de llegada requiere la primera marcha, y una velocidad aproximada de 35 km/h, ¡frena!

Este giro no es cerrado, pero sí interminable, de modo que mantén la tercera, sin tomarlo demasiado abierto.

Silverstone

Longitud: 5,1 km

Vuelta rápida: 1 min. 24,475 segundos

Dificultad de giro	1	2	3	4

Sobre el circuito

La suave superficie de Silverstone lo convierte en un circuito ideal para una carrera media, porque virtualmente puede garantizar un buen agarre. Sin embargo, no te emociones en exceso en las rectas, porque siempre hay un giro cerrado esperando en su final.

Usa la tercera marcha para negociar la primera curva que te encuentras.

Reduce a una marcha corta —la segunda o la tercera pueden servir— y pasa rápidamente de largo esta curva.

Esto empieza a ponerse sinuoso, de modo que escoge la tercera marcha y ve con cuidado.

Justo antes de llegar a meta, deslízate en segunda y pasa rozando este giro.

Y por fin... la última vuelta del test de carreras:

P. Di los dos pilotos del equipo Williams Meccachrome.

R. Jacques Villeneuve y Heinz-Harald Frentzen.

P. ¿Qué motor lleva el equipo Stewart?

R. Ford.

P. ¿Qué motor utiliza el equipo Prost?

R. Peugeot.

P. ¿En qué año empezó a pilotar Damon Hill en Formula 1?

R. 1992.

P. ¿Quién ostenta el récord de vuelta rápida del Gran Premio británico?

R. Michael Schumacher y su vuelta rápida es de 1 min. 24.475 segundos.

P. ¿Quién ocupó la Pole Position en el Gran Premio de Francia de 1998?

R. Mika Hakkinen.

P. ¿En qué posición terminó Damon Hill en el Gran Premio de Suzuka de 1998?

R. Cuarto.

P. ¿En qué posición finalizó Michael Schumacher en el Gran Premio de Suzuka de 1998?

R. No terminó. Se retiró debido a un pinchazo.


Longitud: 4,3 km
Vuelta rápida: 1 min. 11,814 segundos
A1-Ring
Sobre el circuito
Las rectas largas y los enormes y rápidos giros de A1-Ring se unen para mantenerte en vilo, y necesitarás mucha práctica para que todo salga bien, especialmente en el apartado de virar.
Dificultad de giro
1
2
3
4
¿Quién decía que era fácil, eh? Bien, aquí necesitarás la segunda de nuevo... y algo de suerte.
Alrededor de 70 km/h y la segunda marcha son las herramientas necesarias en este tramo.
Segunda marcha y unos 84 km/h es el mejor combinado para negociar la primera curva a la derecha.
S
Un amplio giro termina la vuelta. Pon tercera o cuarta para entrar en la recta de llegada.
Longitud: 6,8 km
Vuelta rápida: 1 min. 46,211 segundos
Hokkenheim
Sobre el circuito
Construido como circuito de pruebas para la casa Mercedes, Hockenheim es una pista abierta excelente para ir a toda pastilla. Hay unos pocos giros cerca de los boxes y gradas y luego la pista desaparece entre los bosques hacia lo que esencialmente es un amplio giro interrumpido por dos chicanes. Se trata de un verdadero chollo de circuito.
Dificultad de giro
1
2
3
4
En estos giros necesitarás la primera marcha y una velocidad mucho menor de la que lleva este piloto.
S
La delicada parte final exige el uso de la segunda marcha y respirar profundamente.
Esta parte de la pista es una exhalación. Usa la tercera marcha y una buena provisión de golpes de volante en la chicane para dejar el asunto zanjado.



Longitud: 3,9 km | **Vuelta rápida:** 1 min. 18,308 segundos

Hungaroring

Sobre el circuito

El Hungaroring es resbaladizo y está lleno de baches, de modo que ve despacio si quieres hacerlo bien. Es difícil adelantar, especialmente debido a que las curvas son realmente muy lentas. Te recomendamos una aproximación lenta, muy lenta.

Dificultad de giro: 1 2 3 4

Vuelve a usar la segunda marcha, y toma esta curva cuidadosamente antes de intentar acometer la siguiente.

Justo antes de la recta de meta, necesitarás ir a unos 98 km/h en tercera.

Éste es algo más ajustado, pero puedes seguir en segunda aminorando algo la velocidad.

La clave es ir a 84 km/h, en segunda marcha, para tomar esta curva.

Longitud: 6,9 km | **Vuelta rápida:** 1 min. 51,095 segundos

Spa-Francorchamps

Sobre el circuito

Spa-Francorchamps es la pista más larga de las que te encontrarás en el Gran Premio. Su mezcla de pistas públicas y circuito le convierte además en un difícil desafío. Al menos las vistas son buenas, y te hacen sentir a gusto aquí.

Corner Difficulty: 1 2 3 4

Reduce a primera, y toma un paso relativamente lento de 49 km/h para pasar esta curva.

La segunda marcha y aproximadamente 84 km/h te sacarán fuera de aquí cómodamente.

Ahora cambia a tercera y toma la curva siguiente.

A la vista de la enorme trampa de gravilla, puedes apostar que los diseñadores del circuito esperan que este giro sea diabólico, de modo que reduce a segunda y sigue a pies juntillas la línea de carrera.



Monza

Longitud: 5,7 km | **Vuelta rápida:** 1 min. 26,110 segundos

Sobre el circuito

Monza es un circuito bastante rápido, pero cuenta con algunas dificultades escondidas en la manga. Por ello, procura no girar demasiado tarde al tomar las curvas, porque significa que irás patinando todo el rato, y nosotros no queremos que te ocurra eso.

Dificultad de giro: 1 2 3 4

Mantén una marcha baja (segunda o tercera) y pégate a la línea de carrera en este giro.

Simplemente, intenta pasar en segunda con un uso vigoroso del acelerador para pasar por aquí.

Pasa con facilidad esta chicane en segunda, y disfruta a continuación de la recta.

Estos giros largos exigen mantener la concentración. Usa la tercera y pasa a unos 140 km/h por aquí.

Suzuka

Longitud: 5,8 km | **Vuelta rápida:** 1 min. 38,932 segundos

Sobre el circuito

Suzuka es el único circuito del campeonato que tiene forma de ocho, y como tal proporciona a la vez movimientos a los bólidos en ambos sentidos. Debido a sus numerosos giros, se trata de uno de los circuitos más duros, y por ello requiere montones de práctica en tomar curvas antes de intentar obtener los mejores tiempos.

Dificultad de giro: 1 2 3 4

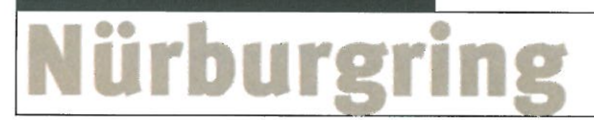
Éste es muy cerrado. Pasa en segunda, pero no dudes en frenar un poco si te sientes algo pasado de vueltas.

Otro giro muy cerrado en Japón, pero éste aceptará el paso en tercera con un poco de atención.

Un auténtico giro de sartén antes de pasar por debajo de la pista. Será mejor que pases en tercera.

Este tramo es duro, o sea que limítate a las marchas primera y segunda. Usa la segunda aquí con una velocidad de unos 42 km/h.





Nürburgring

Longitud: 4,5 km **Vuelta rápida:** 1 min. 18,805 segundos



Dificultad de giro: 1 2 3 4

Sobre el circuito

Es un circuito más bien excepcional, porque Nürburgring en Alemania actualmente alberga el GP de Luxemburgo. Rápido y bastante tolerante, este circuito presume de contar con rápidas rectas y varias curvas que dan lugar a unas carreras a la vez desafiantes e interesantes.



Después de la velocidad de la recta, aquí deberías aminorar bastante, de modo que usa la tercera marcha.



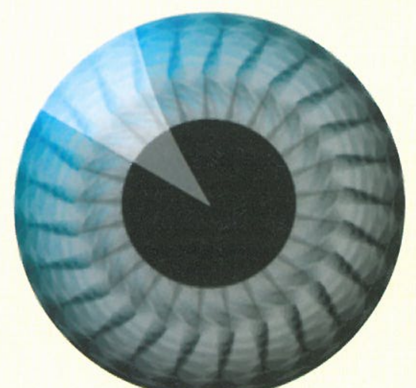
La curva final de este tramo requiere el uso de la segunda marcha y una velocidad media de unos 84 km/h.

Esto puede ser horrible, pasa a tercera, toma el giro con confianza y manténte en la línea de carrera.



Muy ajustado. Usa la segunda y cuida la dirección para mantener el giro en este diabólico cambio.

¡FÍJATE BIEN!



En PC FORMAT hay de todo: hardware, software, juegos, CD-ROM, noticias y novedades, reportajes, Internet...

PC FORMAT La revista de informática para toda la familia.

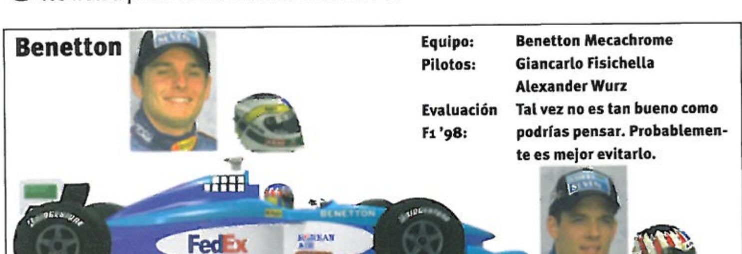


¡PÍDELA CADA MES EN TU KIOSCO!

Coches y Equipos

Una guía esencial sobre los equipos y pilotos que están en primera línea y cuáles irán a parar definitivamente a boxes.

Benetton



Equipo: Benetton Mecachrome
Pilotos: Giancarlo Fisichella
Alexander Wurz
Evaluación F1 '98: Tal vez no es tan bueno como podrías pensar. Probablemente es mejor evitarlo.

Jordan



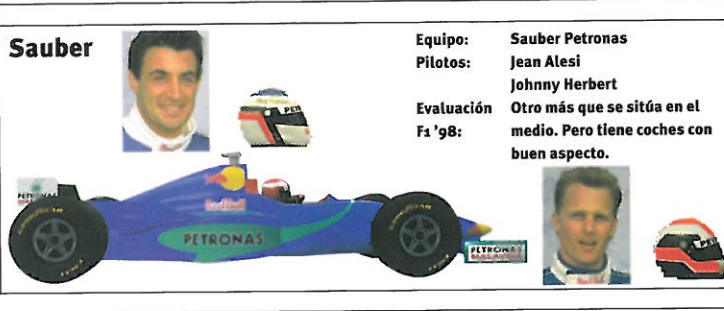
Equipo: Jordan Mugen Honda
Pilotos: Damon Hill
Ralf Schumacher
Evaluación F1 '98: No es nada desdeñable. No es el mejor equipo, desde luego, pero tampoco es el peor ni mucho menos.

Minardi



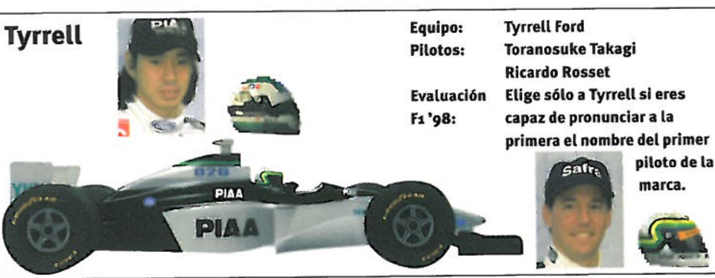
Equipo: Minardi Ford
Pilotos: Shinji Nakano
Esteban Tuero
Evaluación F1 '98: Otro equipo de la zona media. Procura tener experiencia antes de elegirlo.

Sauber



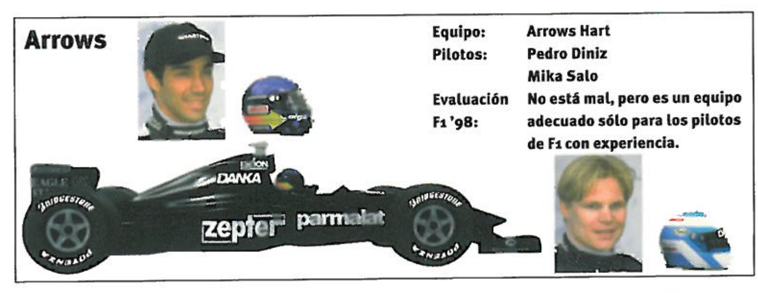
Equipo: Sauber Petronas
Pilotos: Jean Alesi
Johnny Herbert
Evaluación F1 '98: Otro más que se sitúa en el medio. Pero tiene coches con buen aspecto.

Tyrrell



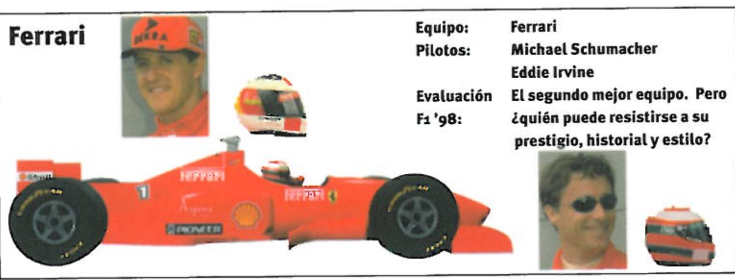
Equipo: Tyrrell Ford
Pilotos: Toranosuke Takagi
Ricardo Rosset
Evaluación F1 '98: Elige sólo a Tyrrell si eres capaz de pronunciar a la primera el nombre del primer piloto de la marca.

Arrows



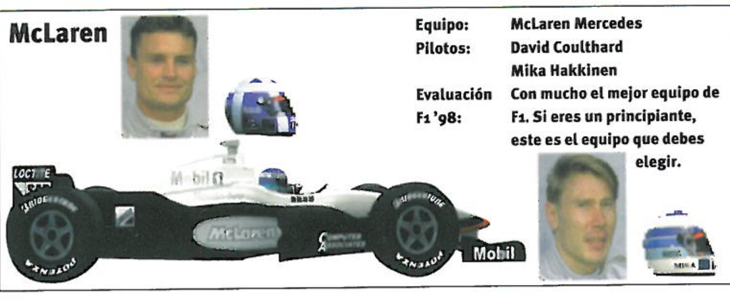
Equipo: Arrows Hart
Pilotos: Pedro Diniz
Mika Salo
Evaluación F1 '98: No está mal, pero es un equipo adecuado sólo para los pilotos de F1 con experiencia.

Ferrari



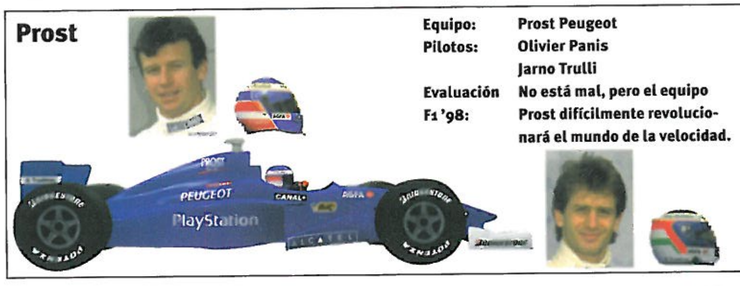
Equipo: Ferrari
Pilotos: Michael Schumacher
Eddie Irvine
Evaluación F1 '98: El segundo mejor equipo. Pero ¿quién puede resistirse a su prestigio, historial y estilo?

McLaren



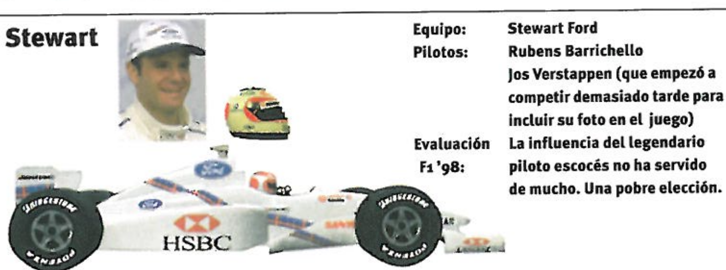
Equipo: McLaren Mercedes
Pilotos: David Coulthard
Mika Hakkinen
Evaluación F1 '98: Con mucho el mejor equipo de F1. Si eres un principiante, este es el equipo que debes elegir.

Prost



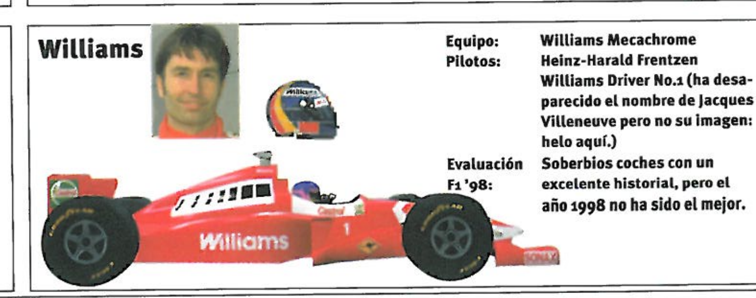
Equipo: Prost Peugeot
Pilotos: Olivier Panis
Jarno Trulli
Evaluación F1 '98: No está mal, pero el equipo Prost difícilmente revolucionará el mundo de la velocidad.

Stewart



Equipo: Stewart Ford
Pilotos: Rubens Barrichello
Jos Verstappen (que empezó a competir demasiado tarde para incluir su foto en el juego)
Evaluación F1 '98: La influencia del legendario piloto escocés no ha servido de mucho. Una pobre elección.

Williams



Equipo: Williams Mecachrome
Pilotos: Heinz-Harald Frentzen
Williams Driver No.1 (ha desaparecido el nombre de Jacques Villeneuve pero no su imagen: helo aquí.)
Evaluación F1 '98: Soberbios coches con un excelente historial, pero el año 1998 no ha sido el mejor.

¡NUMERO 19 YA A LA VENTA!

PlayStation Power

¡EXTRA! ¡LA UNICA GUIA DE TEKKEN 3 QUE NECESITAS!
ESPECIAL TRUCOS
PlayStation Power
La autoridad en los juegos de PlayStation
¡TODOS LOS SECRETOS DEL JUEGO!
TEKKEN 3
LAS CLAVES DE TODOS LOS MOVIMIENTOS

La única guía del juego que necesitas. Las claves de todos los movimientos. Te contamos todos los SECRETOS.

ANÁLISIS

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP 2
ODDWORLD: ABE'S EXODDUS • TENCHU
MUSIC • NHL '99 • MADDEN NFL 99
FUTURE COP L.A.P.D. • VICTORY BOXING 2
VIRUS 2000 • COLONY WARS VENGEANCE
RIVAL SCHOOLS • CRASH 3
LIBERO GRANDE • CONSTRUCTOR

FORUM PLAY

Cartas, trucos, sugerencias...
Escribe a PlayStation Power
y cuéntanos todo lo que sabes

ESTE MES:
¡EXTRA TEKKEN 3
Y UN CD CON 6 CANCIONES
DE MUSIC!

POWER TRUCOS

- C&C RETALIATION
- ISS PRO '98
- RESIDENT EVIL





Colony

EL IMPERIO ATACA DE NUEVO

wars: Vengeance

En el primer *Colony Wars* viste como ayudabas a la Liga de los Mundos Libres a conquistar al diabólico ejército imperial. Sin embargo, la arrogancia y la propaganda convirtieron a la nueva dominadora, la Liga, en unos dictadores sin escrúpulos, abandonando a su suerte a los desvalidos restos del humillado ejército. Lenta pero firmemente, las unidades desperdigadas se reagruparon, y ahora están listas para la nueva batalla en pro de controlar el universo... ¡con un suplemento de Venganza!

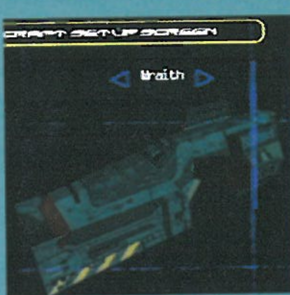
Colony Wars-Vengeance

Las Naves

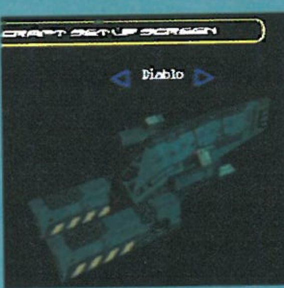
Hex
La nave básica. Sus débiles escudos significan que debe descartarse tan pronto como sea posible. Aun así, es lo bastante buena como para hacer su trabajo en las primeras misiones.
Nivel de actualización: 2



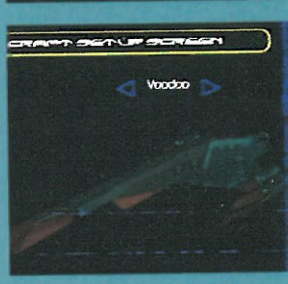
Wraith
Vamos mejorando lentamente. La nave Wraith tiene capacidades, en general, algo mejores que las del Hex. De todos modos, seguirás necesitando actualizarla en cuanto tengas ocasión.
Nivel de actualización: 3



Diablo
Esto ya es otra cosa. Se trata de la mejor nave que puede ofrecerte la Navy. Tiene escudos decentes y cumplirá con su trabajo en la mayoría de misiones, especialmente cuando esté totalmente actualizada.
Nivel de actualización: 4



Voodoo
Esta nave es un vehículo enemigo capturado. Cuenta con tecnología alienígena que incluye láseres, misiles y torpedos. Supera todo lo que tiene la Navy y se convertirá en tu mejor aliado.
Nivel de actualización: 5



Spook Dropship
Utilizada sólo en misiones de superficie, la Spook Dropship tiene escudos medios y baja velocidad, pero excelentes armas. ¡Aun así, no es tan buena como la Voodoo!
Nivel de actualización: 0



Las Armas

Hay muchas armas a tu disposición, pero básicamente se dividen en dos grupos: primarias y secundarias. Las primarias son láseres y otras armas infinitas, mientras que las secundarias son misiles, torpedos y ojivas.

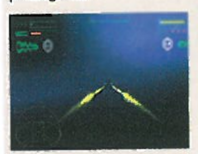
Armas primarias



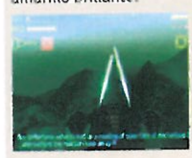
Láseres AS
Este láser doble de color púrpura se utiliza sólo para bajar los escudos enemigos. Prácticamente no tienen efecto alguno sobre los cascos.



Láseres
Una vez bajados los escudos, pasa a los láseres. Tienen un efecto muy limitado contra los escudos, y son lo mejor contra los cascos desprotegidos.



Láseres alienígenas
Sólo están disponibles en la nave Voodoo. Se trata de láseres muy potentes que son efectivos tanto contra escudos como contra cascos. Son armas realmente útiles de color amarillo brillante.



Cañón de iones
Mientras disparas las armas primarias, este cañón se va cargando de potencia. Tarda unos 4 segundos en cargarse, y dispara unos 5 ó 6 haces de energía. Si dan en el blanco provocan mucho daño en los escudos y en los cascos.



Cañón de dispersión
Un arma excelente contra escudos y cascos. El cañón de dispersión es exactamente lo que dice su nombre. Dispara rápidos rayos láser circulares en una zona amplia. Útil contra naves en movimiento rápido.



Cañón de plasma
No es muy útil. Tarda un par de segundos en cargarse y provoca fuertes daños si acierta, pero no lo suficiente como para amortizar el tiempo de carga.



Lanza sísmica
Otro arma de carga. Se utiliza principalmente para tareas específicas de la misión como minar asteroides, aunque es una excelente arma

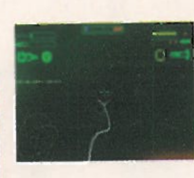


ofensiva, pues dispara en línea perfectamente recta.

Cañón de partículas
Disponible sólo en la nave Spook Dropship, el Cañón de partículas es un arma rara. Para usarla, pulsa el botón de fuego hasta liberar la carga, y luego manténlo pulsado mientras diriges la nube de partículas hacia un enemigo. Increíblemente potente.



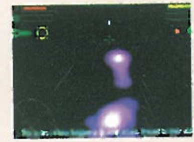
Cañón sanguijuela
Otro arma cuyo uso principal es específico de la misión, pero que también puede utilizarse para agredir. Al disparar a un enemigo, absorbe sus escudos y los añade a tu nave. Esto puede resultar valiosísimo más adelante.



Cañón de agarre
Se usa para remolcar objetos, o para fijar tu nave a vehículos enemigos e impedir que escapen.

Armas secundarias

Torpedos de plasma
Exactamente iguales



que los torpedos AS, excepto que son mejores para dañar el casco.

Misiles AS
Estos misiles se fijan al enemigo y le restan una pequeña porción de energía de escudo. Resultan muy útiles contra enemigos rápidos.

Misiles de plasma
Exactamente iguales que los misiles, pero utilizados para dañar los cascos.

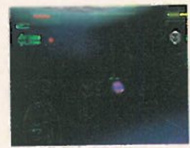
Misiles alienígenas
Estos misiles pueden destruir a un enemigo con un solo impacto, pero es mejor que los reserves para usarlos contra instalaciones.

Ojiva de reparación
Dispara una de éstas a una unidad aliada y dará vueltas a su alrededor reparando todos



los daños que haya podido sufrir.

Torpedos AS
Estos torpedos no pueden fijarse al objetivo, pero provocan grandes daños si dan en el blanco. Es mejor utilizarlos contra objetivos gran-



des para disminuir la posibilidad de desperdiciarlos inútilmente.

Torpedos alienígenas
Más potentes que los torpedos AS o Plasma, tanto contra escudos como contra cascos.

Ojiva defensiva
Fíjala a una unidad aliada y dispara. La ojiva atacará todo lo que se acerque a la unidad que tú has designado.

Ojiva ofensiva
Fíjala a una unidad enemiga y dispara. La ojiva defensiva perseguirá a la unidad hasta que el enemigo sea destruido.



Ojiva sonda
Utilizada en tareas específicas de la misión.

MUNDO 1 - Un nuevo principio

MISIÓN 1 - TAREA DE ESCOLTA

– Escolta al convoy
– Destruye toda presencia de naves Tribe

Una misión fácil para empezar la campaña. Todo lo que tienes que hacer es destruir lo que aparezca en verde en el radar. Se trata de tres pequeñas naves y tres grandes destructores. Aprovecha el tiempo para aprender cómo cargar las armas y cómo fijar objetivos con misiles.





Las explosiones en *Colony Wars: Vengeance* son encantadoras. El problema es: ¿qué nave acaba de estallar ahora? ¿Se trata de un destructor enemigo, como debe ser, o bien es una de las naves asignadas bajo tu protección?

MISIÓN 2 - RECOLECCIÓN DE RECURSOS

– Usa la lanza para minar asteroides
– Descubre el cristal que contienen
– Garantiza la seguridad del trabajo de la nave

En esta misión, los puntos blancos indican los asteroides de cristal. Visítalos consecutivamente, y utiliza la lanza sísmica contra ellos. Esto liberará los cristales, y entonces aparecerá una nave de minería para recoger los cristales. Liquida el par de naves enemigas que aparecerán, y la misión habrá terminado.





Sólo la Lanza sísmica podrá liberar los cristales de estos asteroides de cristal. Cuidado con sobrecalentarlos, mejor será que vayas dando toques al botón de fuego en lugar de mantenerlo pulsado.

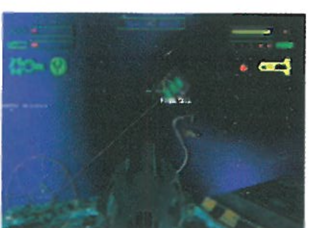
MISIÓN 3 - PONER EN MARCHA LA PLATAFORMA MILITAR

– Rechaza los ataques de naves enemigas
– Recupera las ojivas de los cargueros descubiertos
– Transfiere las ojivas a la plataforma

Liquida el par de naves enemigas que te cruzas, luego usa el cañón de agarre para poner cada una de las células de potencia al alcance de la plataforma militar para que ésta pueda activarse. Acaba con todas las naves enemigas de paso, y habrás completado la tercera misión.







Cuando hayas arrastrado las ojivas a la plataforma, acuérdate de soltar tu cañón de agarre para que puedan ser atraídas por la plataforma.

MUNDO 2 - Enmudecer a los enemigos

MISIÓN 1 - EMERGER DE WARPHOLE

– Destruye el equipo de comunicaciones de alerta avanzado
– Destruye el centinela del complejo

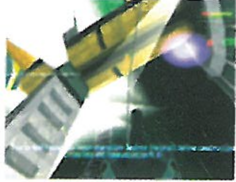
Esta misión puede resultar muy dura.
De entrada, destruye los cazas enemigos que aparecerán. Luego concentra toda la potencia de fuego en el propio equipo. Ignora al centinela y ve con todo contra el equipo. Usa todos tus misiles y torpedos contra él, porque una vez lo hayas destruido ya no hay límite de tiempo para eliminar al centinela. Cuando hayas aniquilado el equipo, concentra tu atención en el centinela, apuntando a sus cañones. Luego, centra tu interés en el puente de mando del centinela. Cuando termines, la misión también habrá terminado.





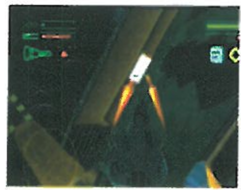












Después de arrojar todo lo que tengas contra el equipo para destruirlo, serás cazado por el cañón de agarre del centinela, lo que dificultará tus maniobras. Concentra toda tu potencia de fuego contra el puente de mando. Si ves que tus escudos bajan en exceso, usa tu Cañón sanguijuela contra el casco de la nave, ya que ésta cuenta con montones de energía de escudos.

MUNDO 3 - El precio del descubrimiento

MISIÓN 1 – RESCATE DE INSTALACIÓN ASEDIADA

– Mueve los reactores hacia la puerta de lanzamiento
– Cuidado con los efectos de atracción de la puerta de lanzamiento
– Protege la instalación del ejército

Difícil. Usa el cañón de agarre y estira los reactores de uno en uno hacia la puerta de lanzamiento, evitando ser arrastrado tú mismo. La mejor táctica es dirigirte directamente hacia la puerta, y cuando la pantalla empieza a zarandearse, gira, suelta el agarre, y usa los retropropulsores para alejarte. Una vez los cinco estén dentro la misión estará completa.

MISIÓN 2 – DRAGAMINAS

– Protege la tripulación de soporte del ejército
– Asegúrate de que todas las minas están desactivadas

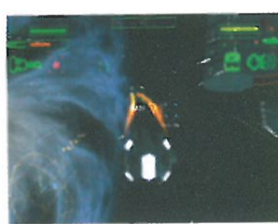
Ésta es realmente una misión sencilla. Tienes que dedicarte a ir liquidando las naves enemigas a medida que aparecen (incluso con misiles si es necesario), ¡pero intenta no acertar a los de tu propio bando! Una vez todas las minas hayan sido desactivadas, aparecerá un acorazado que indica la conclusión de la misión.

MISIÓN 3 – SABOTEAR LA RED DE

– Destruye las defensas de tierra
– Impide el trasvase de enemigos

Quédate en el punto de partida, y utiliza el cañón de partículas para encargarte de las tres torretas más próximas. Luego avanza lentamente, y usa el cañón de partículas para destruir cada nave a medida que son alzadas hacia la fragata. Cuando hayas destruido de 10 a 12, la misión habrá terminado.





El cañón de partículas es un arma excelente. Al principio cuesta acostumbrarse al punto de vista del arma, pero inténtalo para estallar personalmente tras las líneas enemigas.

MUNDO 4 - Movimientos de apertura

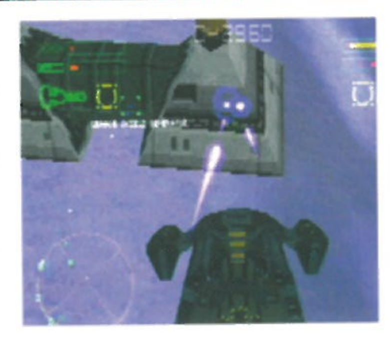
MISIÓN 1 – CERRAR LOS OJOS DE LA LIGA

Una misión bastante fácil. Al principio, encárgate de los combatientes enemigos, luego ve derecho a la instalación. Cuando esté destruida ve consecutivamente a cada uno de los tres satélites, y usa el rayo sanguijuela sobre ellos. La barra amarilla en la parte superior de la pantalla indica el progreso en la transferencia del virus. Cuidado con la presencia de enemigos, pero intenta no perderte en batallas inútiles porque no te reportarán nada bueno y malgastarás tiempo y armas.

MISIÓN 2 – LA AMENAZA DEL MISIL DE SALTO

– Intercepta los misiles de salto
– Defiende los acorazados de la Marina

Esta misión empieza siendo facilita pero luego se complica. Encárgate de los enemigos que aparecen, pero vigila atentamente los misiles de salto. Tan pronto como uno aparezca pon el turbo hacia él, usa tu rayo sanguijuela para bajar sus escudos y luego destrúyelo con los láseres. Si alguno se acerca demasiado, y le queda aún suficiente energía de escudo, choca con el misil para salvar el acorazado. Pero cuidado: esto te restará un montón de energía de los escudos.

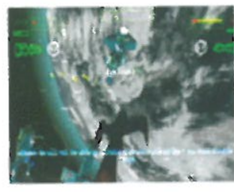


MISIÓN 3 – ELIMINAR EL SÚPER CAÑÓN DE LA LIGA

– Destruye los generadores de escudos
– Desactiva cada reactor
– Investiga cada reactor

Una nueva misión de superficie. Busca en el radar tres grupos de tres burbujas. Se trata de los objetivos, consistentes en un canal, un generador de escudos y un reactor. Ignora la torreta y concentra tus ataques directamente en el generador de escudos. Una vez destruido el generador, dispara los misiles AS al reactor, y usa los láseres AS. Cuando caiga el escudo dispara la ojiva exploradora en su interior. Repite el proceso otras dos veces, y el acorazado destruirá el súper cañón. Si te quedas con poca potencia de escudos, comprobarás que el rayo sanguijuela puede ser realmente muy útil.

No tener cañón de partículas complica mucho esta misión. Procura recordar la investigación de cada reactor una vez hayan caído sus escudos. Es muy fácil olvidarse de ello y pasar directamente al siguiente.







MUNDO 5 - De nuevo en guerra abierta

MISIÓN 1 – INTERCEPTAR ZAPADORES DE LA LIGA

– Destruye los zapadores de la Liga
– Usa la Lanza para retirar minas
– Protege el acorazado de la Marina

Esta misión es mucho más fácil de lo que parece. Liquida todos los enemigos que están espiando por ahí, y todo el que aparezca por los puntos de salto. Cuando las minas empiecen a aparecer, destrúyelas con la Lanza sísmica. Si alguien ataca al acorazado, manténte al acecho hasta que sea visible, y entonces usa la lanza para acabar con él. Hacia el final, aparecerá un crucero de la Liga que dejará ir tres combatientes más. Acaba con ellos, y la misión habrá terminado.

Esta misión exige prestar mucha atención a la barra de mensajes de la parte inferior de la pantalla, porque no sólo tienes que proteger tu acorazado, sino también destruir las minas.





MUNDO 6 - De nuevo prisioneros de Sol

MISIÓN 1 – ERIGIR RED DE DEFENSA

– Ensambla la torreta de defensa
– Destruye todas las unidades enemigas
– Protege el acorazado desactivado

Otra misión difícil hasta que sepas exactamente qué hacer. Hay dos bases de cañones y dos barriles de cañones. Usa el cañón de agarre para llevar el barril de la izquierda a la torreta de la izquierda (mientras miras hacia el agujero). Encajarán por sí solos. Haz lo mismo con la torreta de la derecha y liquida todas las naves enemigas. Los cañones te ayudarán una infinidad, especialmente contra las dos fragatas enemigas que aparecerán. Cuando todas las unidades enemigas hayan sido destruidas, la misión se habrá completado.





Batiéndose en retirada a su propio sistema, el Ejército no tiene más elección que intentar consolidar su posición. Si lo haces bien, podrás volver a salir de Sol.

MISIÓN 2 – ROBO DEL CARGAMENTO

– Protege la instalación
– Impide que el enemigo robe las ojivas

El principal objetivo de esta misión es detener al enemigo que anda robando ojivas flotantes en la instalación. A menudo atacan individualmente, pero en ocasiones también lo hacen por pares desde cualquier lado del área. El uso del turbo llevará la nave de una cara a la otra con rapidez. Una vez allí, los misiles deberían bastar para destruirles. No te molestes en atacar las fragatas enemigas que aparecen, pues sólo sueltan unas pocas naves. Concéntrate en los combatientes, destrúyelos y la misión habrá finalizado.





MISIÓN 3 – LA ÚLTIMA RESISTENCIA

– Absorbe la energía de las células de potencia
– Transfiere la energía al súper cañón
– Protege el súper cañón de los ataques

Una misión difícil. Una vez hayas terminado con las naves enemigas, aparecerá el súper cañón. Liquida las dos naves enemigas y luego usa el rayo sanguijuela para absorber la potencia de cada una de las dos células de potencia, una tras otra. Transfiere la potencia con el rayo sanguijuela al súper cañón. Repite esto tres veces y la misión habrá terminado. Sin embargo, la última vez tendrás que encargarte de tres enemigos que destruirán el súper cañón si les ignoras.



MUNDO 7 - Pérdida de un peón

MISIÓN 1 – EXPLORAR UN CAMPO DE ASTEROIDES

Acaba con los enemigos, luego procede a utilizar la Lanza sísmica para minar los tres asteroides de cristal. Ve liquidando todos los enemigos y aparecerá el Widowmaker. No te molestes en atacarle, porque es imposible matarle hasta que haya matado a Klein. Si das un número suficiente de impactos en el objetivo, sus escudos caerán, obligándole a retirarse precipitadamente por una puerta de salto. Misión cumplida.

Más asteroides para explotar, una vez más con la lanza. La emoción principal de este nivel es la muerte de tu colega Klein. ¡El maldito Widowmaker pagará por ello!







En el fragor de la batalla...

Todo piloto de combate eventual necesita algunos consejos sobre cómo enfrentarse al enemigo, y para ello estamos aquí. He aquí algunos puntos esenciales del combate.

• No mantengas el dedo sobre el botón de fuego porque provocarás un recalentamiento de los láseres. Es mucho mejor realizar pulsaciones rápidas y repetitivas.

• Intenta evitar el uso de armas como los cañones de Plasma o de Iones. Causan grandes daños, pero no lo bastante como para garantizar el tiempo de recarga o un fallo.

• Cuando estés enfrascado en un combate, concéntrate siempre en un enemigo cada vez, y manténte a su cola, ignorando todo lo demás hasta haber terminado con el tipejo.

• Cuando el enemigo pase de largo suelta el acelerador y gira. Esto provoca un giro más cerrado. Empieza a girar antes de que haya pasado completamente, así no le perderás de vista.

• Ahorra los torpedos para las naves más grandes o las instalaciones, puesto que no pueden fijarse al blanco.

• Cuando veas «acercándose» en la parte inferior de la pantalla, cambia a visión trasera y dispara el arma secundaria. Esto disparará un cohete señuelo que conducirá al misil que se avecina lejos de tu nave y te salvará el pellejo.

Montones de chatarra

En *Colony Wars: Vengeance* puedes pilotar cinco naves distintas. Al principio no todas están disponibles; tienes que ganártelas. Cada nave es significativamente mejor que la anterior. Sus habilidades se dividen en cuatro categorías:

Habilidades

Escudos
A mayor número, más impactos puedes resistir. Así de fácil.

Motores
La velocidad total de tu nave. Números más altos significan poder entrar y salir de los problemas más deprisa.

Turbo
A menudo necesitarás un estallido extra de aceleración. El turbo actúa durante el tiempo indicado en este indicador.

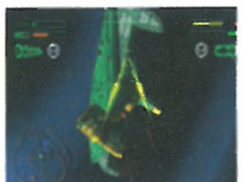
Giroscopios
Este índice señala la maniobrabilidad o un círculo giratorio si lo prefieres. La figura más alta indica una mayor agilidad.

MUNDO 8 – Prueba de unidad

MISIÓN 1 – ASALTO DE APOYO

– Apoya el asalto a la instalación
– Protege la flota de la Marina

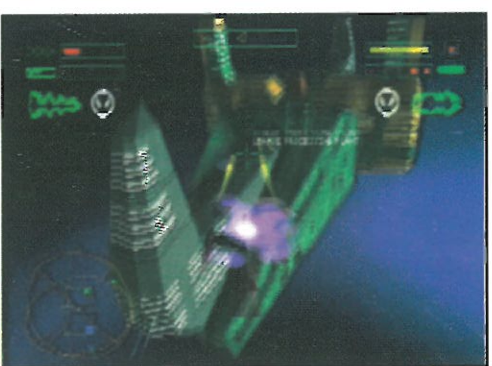
Ocúpate de los combatientes enemigos a medida que aparecen, luego saldrá un mensaje que dice que el acorazado de la Marina está colisionando con la instalación. Agárralo con el cañón de agarre, y remólcalo fuera de la instalación. Cuando se encuentre a una distancia segura suelta el acorazado, y ve directo hacia la propia instalación. La misión termina cuando se destruye.




MISIÓN 2 – DEFENDER LA INSTALACIÓN

– Extiende minas en la entrada del punto de salto
– Pasa rápidamente el área tras el campo de minas
– Controla la seguridad de la instalación

Al empezar hay diez minas. Usa el cañón de agarre para llevar cuantas te permita el tiempo hacia el marcador blanco encendido en dirección hacia el sol. Cuando haya pasado el tiempo aparecerán naves enemigas. Las minas deberían detener a algunos pero quedarán otros con los que tendrás que entablar batalla. Cuando caiga la última nave, la misión se habrá completado.

Curiosamente, ¡la misión final de este mundo es una de las más fáciles del juego! Por cierto ¿quién en su sano juicio hubiera diseñado un vehículo científico con ese aspecto?

MISIÓN 3 – DISPARA Y CORRE

– Navega por el campo de minas
– Desvalija la nave de investigación
– Escapa por el campo de minas

Otra misión fácil. Ignora todas las unidades enemigas y ve directamente hacia el campo de minas (las estrellas rojas). Vuela recto a través de ellas detonando todas las minas y podrás aferrar el vehículo de investigación. Aparecerá un acorazado de la Marina: ve directo hacia él valiéndote del turbo. Una vez a su lado, suelta el cañón de agarre y espera. ¡Misión cumplida!

MUNDO 9 – Fin de la inocencia

MISIÓN 1 – ELIMINAR LA ESTACIÓN MINERA DE LA LIGA

– Destruye las torretas de defensa
– Destruye la instalación minera

Esta misión parece fácil al principio, pero resulta muy dura. Empieza destruyendo la nave enemiga y las torretas con cañones. Una vez eliminadas, no te preocupes por la estructura principal, pues es invulnerable. En lugar de eso, recalienta un asteroide con los láseres y luego agárralo con el cañón de agarre. Cuando lo tengas bajo control, debes remolcarlo hacia la estructura, asegurándote que el asteroide choca contra ella. Tienes que repetir esta maniobra cuatro veces y entonces la estación minera será destruida. No es un nivel particularmente difícil, pero el límite de tiempo puede causarte algún problema.



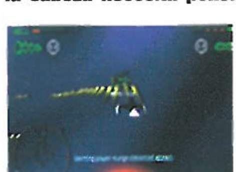


En esta misión han tenido una gran idea. Requiere un poco de agudeza mental, donde los dedos tienen poco que hacer con las armas mientras que la cabeza necesita pensar.

MISIÓN 2 – EXPLORACIÓN DEL CEMENTERIO

– Despeja el camino a través del cementerio
– Controla el paso seguro del convoy

La clave para completar este nivel es acertar en el orden en el que debe atacarse a los objetivos. Es mejor empezar por ocuparse de las naves enemigas y las torretas de cañones. Una vez liquidadas, aparecerán unos cañones de la Liga. Dichos cañones deben destruirse inmediatamente porque pueden causar un daño sumo a las naves de la Marina, que se supone que estás protegiendo. Pulveriza los restos que andan flotando por los alrededores y entorpecen el avance de tu flota. Una vez las dos naves de la Marina han cruzado la maraña, la misión termina.





Para jugar estas misiones con esta nave, simplemente cómprala en misiones posteriores y luego vuelve aquí. ¡Entra en la selección y elige la extraordinaria nave alienígena Voodoo!

MISIÓN 3 – ALERTA DEL CENTINELA

– Identifica el centinela no identificado
– Destruye el centinela
– Protege el reactor

Se trata de una misión que transcurre en tierra, con un interesante objetivo: una gigantesca araña metálica. Usa los misiles y torpedos para bajar sus escudos. Cuando esto ocurra, se girará sobre sus patas traseras, dejando desprotegido su vulnerable abdomen. Este bicho duro requiere de todo lo que tengas en tu arsenal para noquearlo. Y si el reactor empieza a recibir demasiados golpes, dispara la ojiva de reparación hacia él para que lo repare. Tras recibir un montón de castigo, la araña perecerá eventualmente y la misión estará cumplida.





¡Argh! Arañas. Y ésta no va a hacerte cosquillas, sino que te hará pedacitos en cuanto tenga la menor oportunidad. Atácala dándole donde más duele, en su desprotegido abdomen.

MUNDO 10 – Desafío creciente

MISIÓN 1 – INVESTIGAR LLAMADA ATRIBULADA

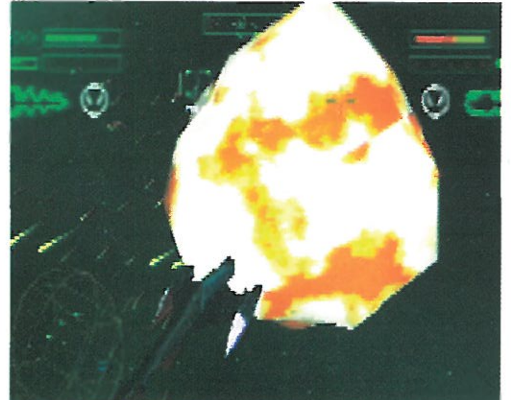
– Investiga la llamada atribulada
– Protege todas las unidades de la Marina que encuentres

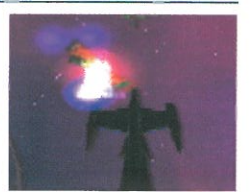
Resulta que la llamada de apuro no es tal sino una emboscada. Una vez hayas liquidado a los tres combatientes, aparecerán tres más junto con un destructor de la Liga. Ocúpate del destructor en primer lugar porque irá soltando combatientes. Una vez te has deshecho de él, elimina los tres combatientes restantes. En estos momentos, el acorazado de la Marina habrá sido destruido, pero tú a lo tuyo. Cuando el Widowmaker aparezca para desafiarte, pasa a través del punto de salto y ataca normalmente usando tu ojiva ofensiva inmediatamente, junto con tus misiles. Cuando esté destruido, dos naves más aparecerán de sus restos. Esto ocurre de nuevo cuando destruyes ambas. Cuando las siete hayan sido destruidas, la misión se habrá cumplido.











El Widowmaker ha vuelto. Cuando luches con él recuerda la información que te hemos dado anteriormente sobre el combate, especialmente el modo de rastrear a tu oponente. En concreto, éste te exigirá mucha pericia.

MUNDO 11 – El vigilante

MISIÓN 1 – SUPERVISAR LA OPERACIÓN DE MINERÍA

– Protege las unidades de minería
– Elimina todas las fuerzas hostiles

Empieza por destruir las naves enemigas. Una vez hecho esto, prepárate para afrontar un raro contendiente con el aspecto de un pez metálico. Sí señor: ¡un pez metálico, en pleno espacio! Una vez liquidado, aparece una criatura con forma de anguila. El cuerpo es inmune a los ataques, dirígete a la cabeza. El mejor momento para ello es cuando se queda quieto para atacar a una nueva nave. Usa el cañón de plasma cuando está inmóvil, y los láseres en el resto de ocasiones. Una vez la criatura se retira, la misión está cumplida.

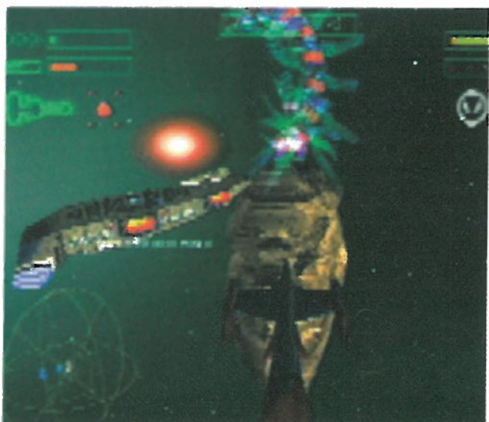




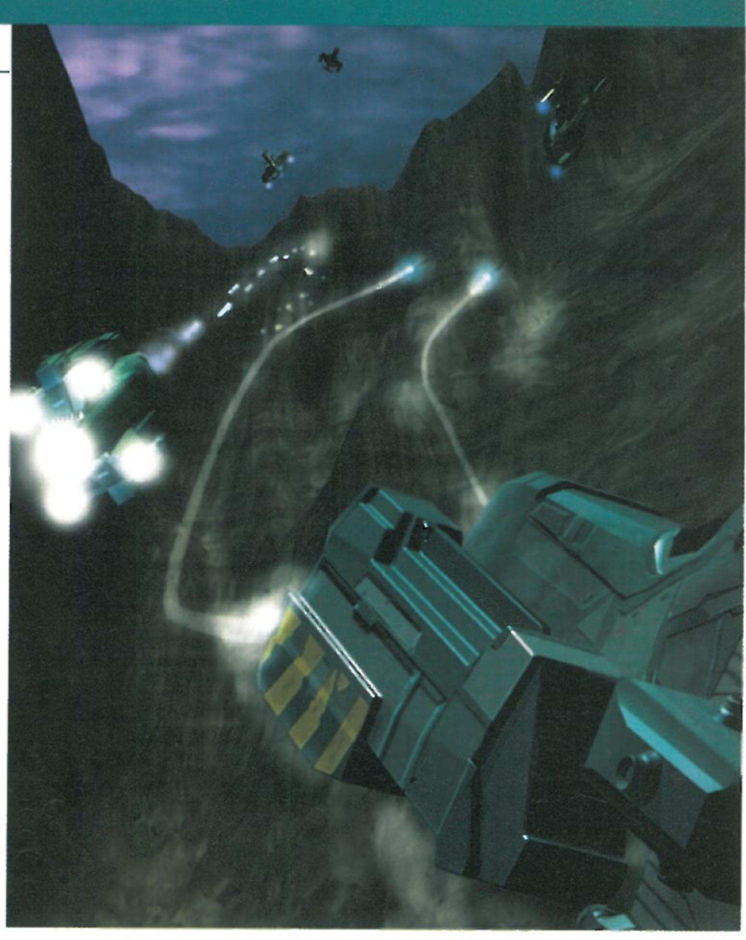
Una clara reminiscencia de una escena de Starwing para SNES. Esta misteriosa entidad aparece cuando destruyes un enorme asteroide. Se han aplicado de veras para conseguir unos efectos especiales excelentes.









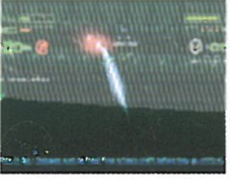


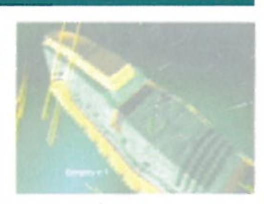
MUNDO 12 – Sospecha y culpa

MISIÓN 1 – RESCATE DE VEHÍCULO CIENTÍFICO

– Ataca el compartimento de carga inestable
– Usa isótopos inestables como arma
– Destruye la escuadra de la Liga

Estamos ante una misión realmente dura. El objetivo es destruir los combatientes enemigos como siempre, mientras se alancea el asidero del cargamento. Luego, cuando aparecen las fragatas de la Liga, agarra los isótopos inestables en su camino de modo que sean capturados. Todo el tiempo habrá naves enemigas para atacar y destruir. Hay tres fragatas enemigas que destruir de este modo. Cuando todos hayan recibido su merecido, incluyendo a todos los enemigos que tengan la osadía de enfrentarse a ti, la misión habrá terminado.



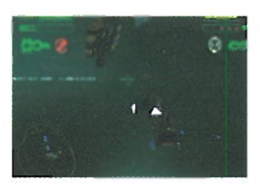


Los isótopos inestables pueden generar una gran arma ofensiva si se usan correctamente, pero asegúrate de no chocar contra ellos o su capacidad letal se volverá en tu contra.

MISIÓN 2 – EVITAR DESASTRE NATURAL

– Destruye la lluvia de asteroides
– Controla la seguridad de las naves de la Marina
– Garantiza la seguridad de las instalaciones

Manténte cerca de la instalación y destruye los asteroides que se acerquen demasiado. Recuerda: usa sólo la lanza sísmica con los asteroides. Una vez destruida la primera oleada, el enemigo envía algunas naves a escena. Una vez eliminadas, un enorme asteroide entrará en juego, dirigido hacia una colisión con la instalación. Vuelve hacia las naves, y agarra el generador de puntos de salto. Remólcalo para que caiga en el camino del asteroide y creará un punto de salto donde caerá el asteroide. Misión cumplida.


Ocuparse de todos los asteroides con la lanza, y destruir todas las naves enemigas al mismo tiempo no es lo más fácil de este juego, precisamente.

MISIÓN 3 – OBJETIVOS REMOTOS

– Destruye los combatientes enemigos
– Investiga las naves de la escuadra enemiga
– Esquiva los misiles de salto y huye

Esta misión no es muy difícil, aunque requiere un poco de picardía. Primero enfréntate a las naves enemigas al principio, luego empieza a investigarlas. Esto se hace volando hacia una unidad de la flota enemiga e identificándola con la ojiva de investigación. Tienes que hacer esto con los vehículos grandes, mientras liquidas a los pequeños. Cuando todas las unidades han sido destruidas, la misión estará cumplida. Pero hay algo que controlar: en ocasiones, los misiles van a por ti en lugar de hacia el enemigo, de modo que tendrás que evitarlos.





Una idea similar a la usada en Lylat Wars son los enormes misiles del tamaño de naves que quieren destruir. ¡Asegúrate de usar el rayo sanguijuela primero!

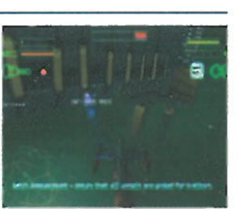
MUNDO 13 – ¿Amigo o enemigo?

MISIÓN 1 – ARREBATAR DATOS

– Cárgate los escudos de los acorazados
– Agarra el acorazado cuando huye
– Investiga la relación de traidores.

Cuando empieza la misión, elimina las pequeñas naves enemigas, luego ataca el acorazado principal. Cuando sus escudos hayan caído, captúralo, y remólcalo hacia el punto de salto. Acércate al vehículo científico lentamente, para no ser detectado — pronto lo alertarán explosiones potentes— y márcalo con una ojiva de investigación. Repite el proceso con el acorazado y la misión habrá terminado.

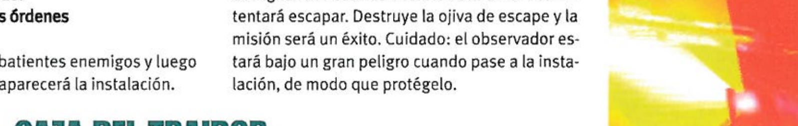




MISIÓN 2 – CAPTURAR AL TRAIDOR

– Liquida los escudos de la instalación
– Protege al observador
– Obedece las demás órdenes

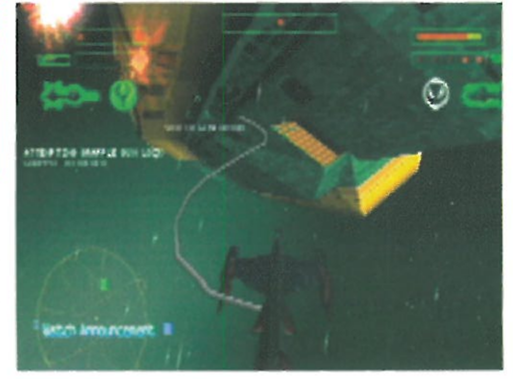
Elimina los tres combatientes enemigos y luego la fragata. Tras esto aparecerá la instalación. Baja sus escudos y protege todas las unidades de vigilancia. Cuando detecten al traidor éste intentará escapar. Destruye la ojiva de escape y la misión será un éxito. Cuidado: el observador estará bajo un gran peligro cuando pase a la instalación, de modo que protégelo.



MISIÓN 3 – CAZA DEL TRAIDOR

– Investiga el convoy en busca de traidores
– Elimina todos los traidores
– No dañes los leales al ejército

Esta misión es difícil. Envía una sonda a cada nave del ejército que entre en el área. Las traidoras se volverán verdes en el radar y empezarán a atacarte. Destruye también las unidades enemigas que aparecen a continuación. Cuando todas las naves hayan sido sondeadas esta parte de la misión se habrá completado. Para llegar al final tienes que asesinar a Becks, la traidora. Por mucho que sondees, los resultados se revelarán más tarde. Una vez muerta Becks, la misión habrá concluido.

Arriba. ¡Una gran luz! Liquidar a Becks te representará un gran desafío. Algo más rápida que el Widowmaker, Becks también tiene una función de camuflaje, lo que pone las cosas aún más cuesta arriba.

MUNDO 14 – El proceso de los jueces

MISIÓN 1 – SENTENCIA

– Acompaña a la escolta de guardia
– Obedece todas las instrucciones

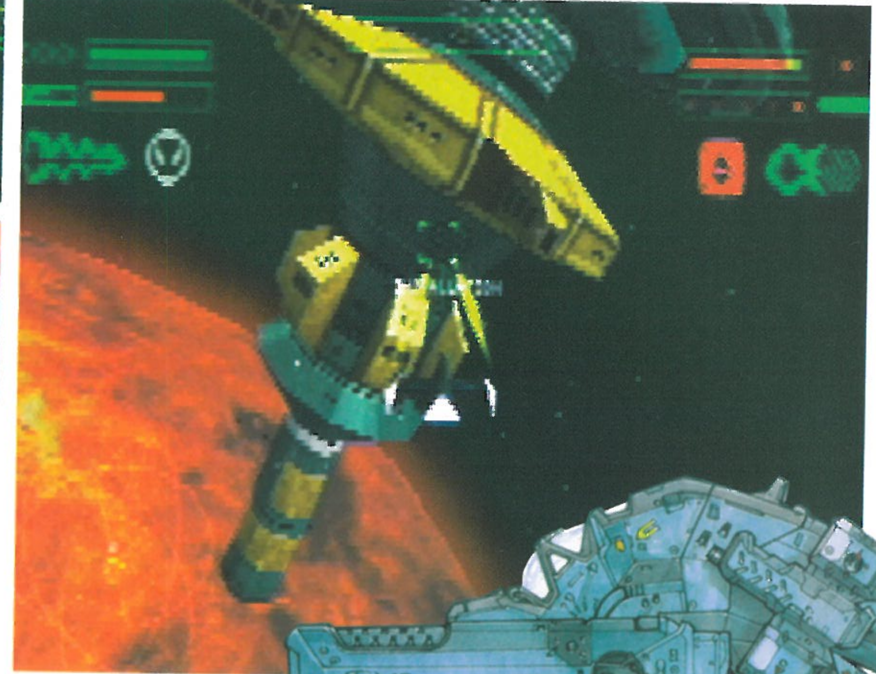
Tienes un problema. Has sido arrestado y estás a punto de ser juzgado. Afortunadamente empieza la fiesta con un ataque, dándote la oportunidad de escapar. Ignora a los combatientes, limítate a escapar de la fragata. Hecho esto, el comando supremo te ordena que destruyas todos los miembros de la guardia y las instalaciones, pues se hace evidente que hay traidores. Becks es la más difícil de matar, porque es extraordinariamente rápida. Ocúpate primero de los combatientes enemigos, pues son más fáciles de destruir. Una vez destruidos los enemigos, la misión habrá finalizado.







Se notaba algo sospechoso en el Centinela desde el principio. ¿Completaste la misión con éxito y sigues arrestado? Esto demuestra que no puedes confiar en nadie en el espacio infinito. Eso sí, los gráficos son excelentes.



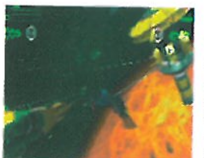
MUNDO 15 – Preocupacion en la Liga

MISIÓN 1 – CABEZA DE PUENTE EN EL ASALTO AL SISTEMA PRINCIPAL DE LA LIGA

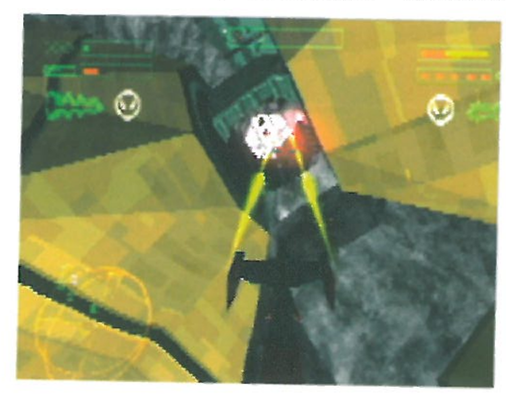
– Protege las naves en punta de lanza
– Destruye las naves de guerra de la Liga
– Destruye el centinela de Boreas

Cuando empieza la misión, hay que destruir tres enemigos. Una vez despachados, se descubre un enorme cañón Astro. No le puedes causar daños desde el exterior. Busca la puerta del reactor, que se abrirá tras unos pocos impactos. Vuela hacia el interior del cañón Astro y apunta a los generadores principales de potencia. Una vez hayan caído, sal fuera a toda prisa porque el reactor sólo cuenta con unos segundos antes de saltar por los aires.





¡Qué recuerdos! Que levanten la mano quienes recuerden la memorable escena de El retorno del Jedi, cuando tuvieron que internarse en la Estrella de la Muerte. ¡Un clásico sin ningún género de dudas!







MUNDO 16 – Una nueva amenaza

MISIÓN 1 – DEFENDER EL ACORAZADO DAÑADO

– Protege el acorazado a toda costa

Al empezar, esta misión parece un simple viaje de placer, con sólo un par de naves enemigas de las que ocuparse. Pero una vez las has convertido en chatarra sideral, aparece una nave desconocida, que suelta tres enemigos realmente veloces, y luego la nave intenta agarrar tu propio vehículo. Usa todos los torpedos contra el vehículo y golpéale con los láseres más fuertes que puedas conseguir. Una vez hayan caído sus escudos, se batirá en retirada por un punto de salto. Cuando se haya ido, concéntrate en eliminar los enemigos restantes para terminar la misión.





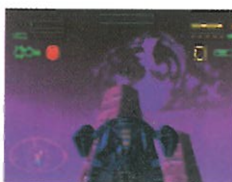
Primero intentan robar las ojivas de abastecimiento de la Marina, luego tratan de llevarse una nave que no es suya. ¡Dispara a los desvergonzados opresores de la galaxia!

MISIÓN 2 – RESPONDER A LA SEÑAL DE AUXILIO

– Busca y destruye fuerzas no identificadas

Este nivel presenta una pelea cuerpo a cuerpo de las buenas, pero en esta ocasión se produce en tierra. Esto la convierte en algo mucho más duro, porque el vehículo no es muy maniobrable bajo los efectos de la gravedad. Hay dos opciones a considerar: o bien luchas nave por nave usando láseres y misiles, o bien dedícate a usar el cañón de partículas, con la esperanza de destruirles antes de que ellos acaben contigo. No olvides que mientras diriges el cañón de partículas, la nave está detenida y abierta a los ataques. Pero también es cierto que un impacto del cañón de partículas significa una muerte súbita, de modo que el método resulta bastante efectivo.



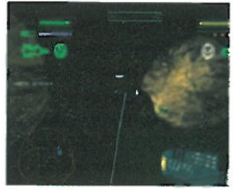


Una sucia y dura pelea que se resuelve con el Cañón de partículas. Utilízalo a tope, y procura acertar; de lo contrario, tu nave se convertirá en un apetecible objetivo.

MISIÓN 3 – ELIMINAR EL SÚPER RAYO ALIENÍGENA

– Mina los asteroides
– Traslada los asteroides de cristal a la base
– Traslada los discos producidos al punto de salto

Es una misión en dos partes. En la primera, sólo tienes que mantener a raya a los enemigos mientras la instalación descubre los asteroides de cristal, para remolcarlos seguidamente hacia ella. Cuando hayas transportado los tres y destruido las naves enemigas, la primera parte de la misión habrá terminado. Entonces llega la parte dura. Tienes que destruir las lentes del enemigo y remolcar las tuyas propias a las mismas ubicaciones que ocupaban las alienígenas. Se trata sin duda del problema más difícil de todo el juego. El mejor modo de hacerlo es agarrar cada lente y luego volar a través del aro, llevándola directamente a su sitio. Una vez ahí, desconecta el cañón de agarre y ve a por la siguiente. Ignora las naves enemigas, que se convierten en un calvario añadido.





Probablemente es la misión más difícil del juego. Colocar los discos en las monturas requiere un control preciso de la nave y un buen conocimiento de la física del agarre.

MUNDO 17 – Un giro inesperado

MISIÓN 1 – APOYO A UN CONTUNDENTE ATAQUE

– Limpia el área para activar el punto de salto
– Apoya el asalto enemigo contra la instalación

Otro episodio en dos partes. En la primera parte destruye las dos naves enemigas que aparecen. Esto activa la segunda parte, donde la instalación que te habían encargado destruir es destruida por los alienígenas. Sigue a continuación una gran batalla contra diez naves alienígenas (que aparecen en grupos de cinco). Recuerda proteger el acorazado a toda costa, porque su destrucción significa el fracaso de la misión.



¿Por qué esas naves enemigas parecen peces? Es más, los láseres que equipan causan daños a los escudos y cascos delanteros y traseros. ¡Sus misiles son capaces de destruir una nave con un solo impacto!

MISIÓN 2 – ELIMINAR LA VANGUARDIA ALIENÍGENA

– Limpia el área para habilitar el salto
– Elimina toda presencia alienígena
– Asegúrate de que el Acorazado sobreviva

Para la primera parte de esta misión, destruye tres naves enemigas. Al ser de la flota alienígena, y no de la Liga, son muy rápidas, pero con poco blindaje. Usa misiles si la cosa se pone fea, porque harán un buen trabajo de debilitación, allanando el camino a los rayos láser. En la segunda parte, encárgate del acorazado enemigo, usa el turbo para acercarte y luego utiliza todas tus armas para acabar con él rápidamente. Cuando lo destruyas la misión habrá concluido.



MISIÓN 3 – CAPTURAR TECNOLOGÍA ALIENÍGENA

– Limpia el área para iniciar el punto de salto

De nuevo, un inicio plácido. Encárgate de las cuatro naves enemigas antes de proceder a la misión principal. Cuando empiece, olvídate absolutamente de todo, incluso de disparar tus armas. Cuando estés cerca del acorazado enemigo usa el rayo sanguijuela para conectar, y luego vuela remolcando la nave enemiga hacia el punto de salto que se materializará. Manténte con vida más o menos un minuto y la misión se completará con éxito.



MUNDO 18 – La esperanza de la Humanidad

MISIÓN 1 – ABRIR UN CAMINO EN LA TELARAÑA ALIENÍGENA

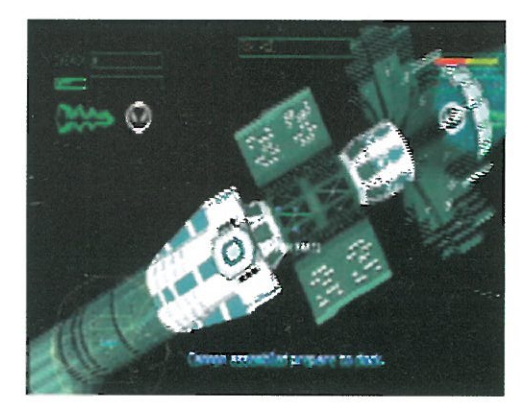
– Lleva las piezas del cañón al punto de salto
– Defiende las piezas del cañón de los ataques

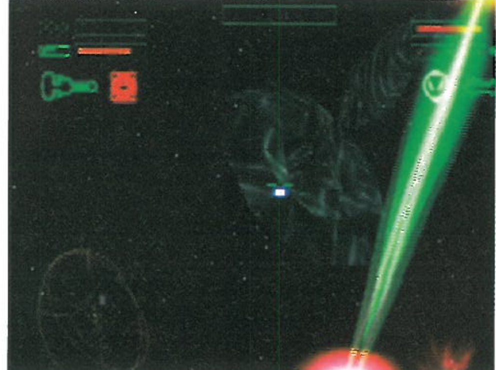
Al empezar esta misión, destruye la nave enemiga, luego usa tu cañón de agarre para empujar cada una de las cuatro piezas del cañón hacia el punto de salto, procurando no ser absorbido junto con ellas. Cuando hayan pasado las cuatro piezas, destruye el resto de naves enemigas, y prepárate para la segunda parte. Liquida las tres naves enemigas, y amárrate al cañón. Ahora tienes que usar el cañón de ataque tú mismo, y destruir los acorazados alienígenas que se acercan. Los controles son muy difíciles, y el cañón tarda siglos en cargarse, de modo que cada disparo tiene que ser una diana, porque si fallas demasiadas veces serás destruido por los láseres de los atacantes enemigos.





Una vez has encajado las cuatro piezas del cañón tienes que amarrarte a él y encargarte personalmente de los acorazados enemigos, disparando tú el cañón. Se trata de un lugar solitario en lo más profundo del espacio, donde nadie oirá tus gritos.





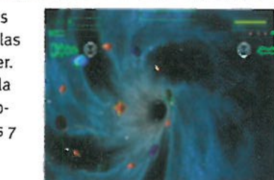


MUNDO 19 – La locura de Kron

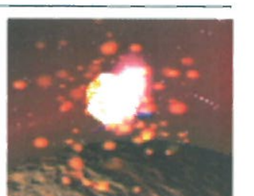
MISIÓN 1 – ROMPE LA TELARAÑA ALIENÍGENA

– Pasa al sector por el punto de salto
– Elimina las fuerzas defensivas alienígenas
– Revienta el código de bloqueo de la telaraña

Entrégate en cuerpo y alma a destruir las naves enemigas. Esto activará el punto de salto. En la parte siguiente, tienes que romper el código, que es simplemente una partida al estilo de «Simón dice». Observa qué gemas mueve el láser antes de saltar al ruedo, luego cópialo disparando a las gemas en el mismo orden en que lo hizo el láser. Se hará cada vez más largo y complicado, con la interferencia añadida de naves enemigas entrometiéndose, pero cuando el código tenga unos 7 u 8 colores, saltará el bloqueo. Acaba con los enemigos, y la misión habrá terminado.





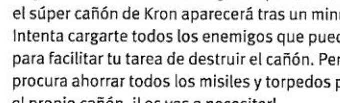


MISIÓN 2 – ACABAR CON EL SÚPER CAÑÓN DE KRON

– Baja los escudos de las naves de mando
– Conéctate a la ubicación del súper cañón
– Pasa a la ubicación del súper cañón

Al principio de esta misión, ignora las naves enemigas y ve a por la nave al mando. Usa los torpedos contra ella, y los rayos láser más potentes. Cuando sus escudos hayan caído, utiliza el rayo sanguijuela para obtener la ubicación del súper cañón, y luego encárgate de todas las naves enemigas. Esto te llevará a la segunda parte. Ahora el súper cañón de Kron aparecerá tras un minuto. Intenta cargarte todos los enemigos que puedas para facilitar tu tarea de destruir el cañón. Pero procura ahorrar todos los misiles y torpedos para el propio cañón. ¡Los vas a necesitar!





MISIÓN 3 – LOCALIZAR Y DESTRUIR A KRON

Es la misión final del juego, y la más difícil con diferencia. Encárgate de un par de fieles seguidores, luego de su crucero, a continuación dispara a siete campanas de la nave al mando de Kron, tras lo cual éste escapará a través de un punto de salto. Ahora tienes que encargarte de un par de guardaespaldas de Kron. Tienes que ahorrar todos los misiles para el propio Kron. Resultan muy útiles, pues Kron tiene la costumbre de salir zumbando tras de ti semioculto, de modo que sólo puedes dispararle cuando se gira. Si consigues destruirle, ponte cómodo y observa el magnífico final. ¡Te lo has ganado!

Kron. El mentiroso, tramposo, embustero, vengativo, etc. En estos momentos tu habilidad como piloto debe de ser de primera clase. Qué suerte, porque Kron es con mucho el enemigo más difícil de todo el juego de Colony Wars. Su velocidad es su principal arma, y para empeorar las cosas también puede camuflarse.



Everybody's Golf

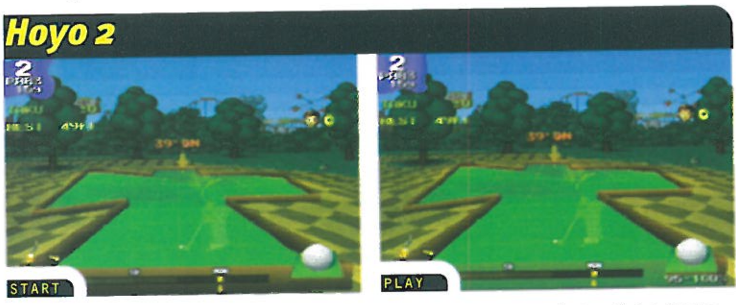
Sería fantástico que, cada vez **que jugaras al mini-golf, consiguieras meter** la bola a la primera en cada green**. Sería genial ¿no crees? Pues bien, sigue esta** pequeña guía **y** quizás lo consigas

Hoyo 1



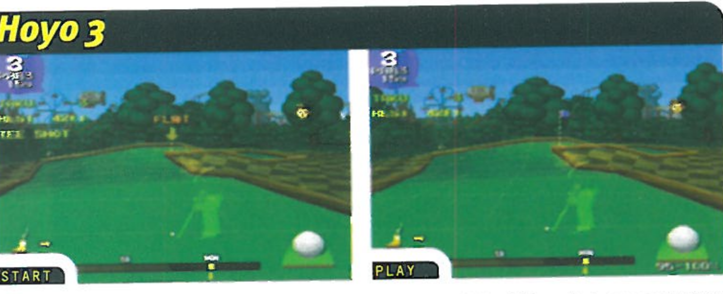
Gira a la derecha desde el punto de salida hasta que la línea de puntería de la izquierda esté en el lugar donde la barrera alejada cambia de ángulo. Utiliza el 100 por ciento de energía y observa cómo cae la bola.

Hoyo 2



Mueve a tu personaje un poco hacia la derecha. Luego utiliza el power hasta el 50 por ciento y déjala ir. Si te has pasado, no aprietes el botón de nuevo para recuperar el lanzamiento.

Hoyo 3



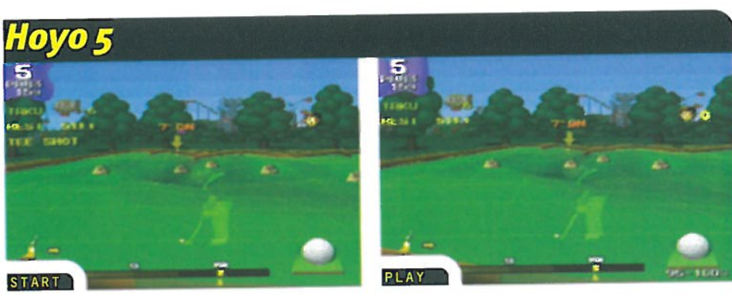
Apunta directo hacia la banderilla y pulsa el power en algún punto entre el 60 y el 70 por ciento para conseguir un *hole in one*. Escoge y utiliza la barra de potencia en un punto de la línea amarilla.

Hoyo 4



Lo tienes igual de bien. Este es uno de los hoyos más sencillos. Sólo tienes que empujar la bola exactamente desde donde empiezas y lanzarla con una potencia del 25 por ciento.

Hoyo 5



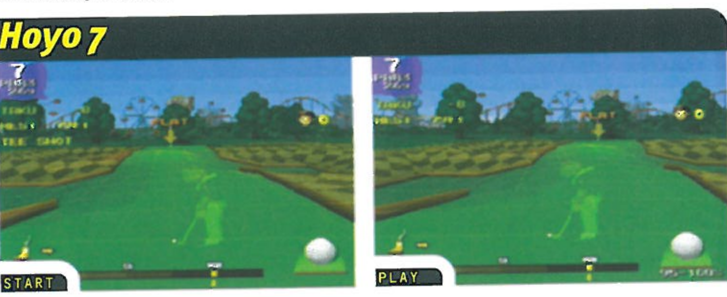
Aquí viene uno difícil. Alinea la línea izquierda de tu apuntador con el final izquierdo de tu barra de golpeado. Luego lanza la pelota con una potencia superior al 85 por ciento y después déjala en su lugar.

Hoyo 6



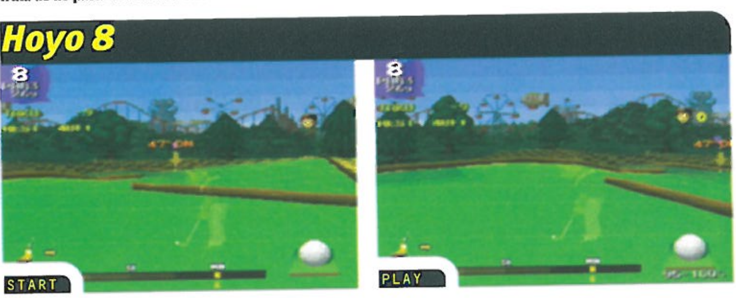
Mueve tu línea de apuntar derecha alejándola de los arboles [a la derecha de la montaña rusa] y golpea llevando la barra de energía al máximo.

Hoyo 7



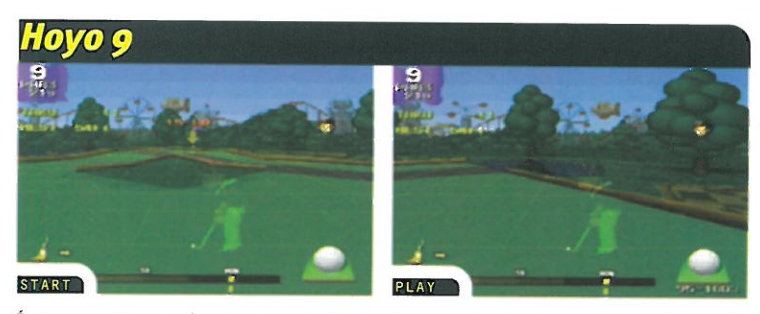
Alinea tu línea de apuntar izquierda con la esquina izquierda de la barrera. Luego lanza al 80 por ciento de power. Trata de no pasarte o tu bola saldrá rodando más allá del extremo del *green*.

Hoyo 8



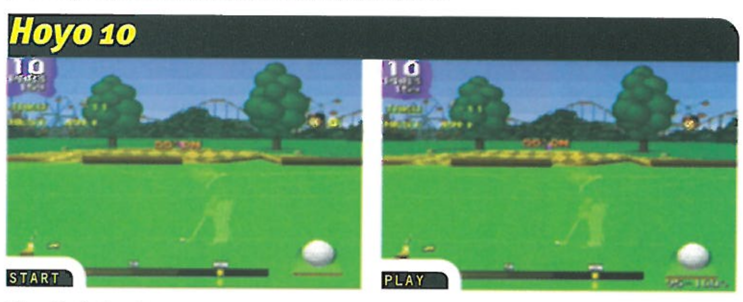
Supera el árbol bombeando por encima exactamente del lugar en el que tu pantalla da de sí y golpea con una energía superior al 100 por ciento.

Hoyo 9



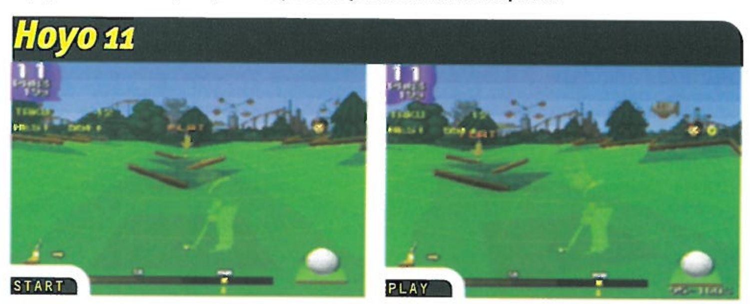
Éste seguramente te pondrá a prueba, incluso con el truco. Apunta con tu apuntador izquierdo alineando fuera, al pie del vagón izquierdo de la noria. Utiliza el 80 por ciento de power.

Hoyo 10



Pulsa el botón derecho tres veces para conseguir que tu apuntador de lanzamiento quede en lugar correcto. Luego deja que la barra de energía llegue al 100 por ciento y tu lanzamiento hará lo que toca.

Hoyo 11



Apunta tu línea de apuntador derecha fuera del extremo de la barrera en la parte superior derecha de la pantalla. Necesitas usar una energía del 50 por ciento para realizar este tiro.

Hoyo 12

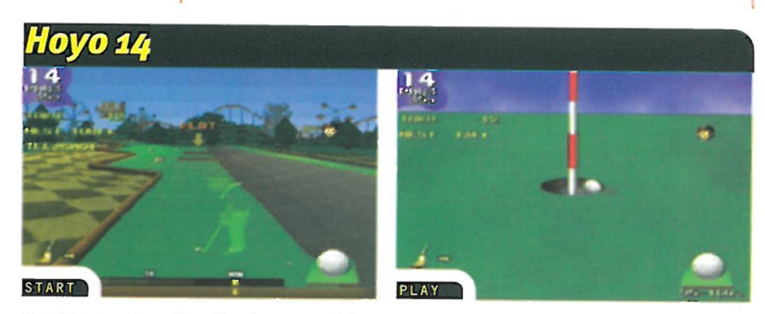


Pulsa izquierda dos veces y juega. La energía es la parte más crucial para conseguir un buen lanzamiento. Aquí es muy complicado lograr el 63 por ciento requerido para este golpe.

Hoyo 13

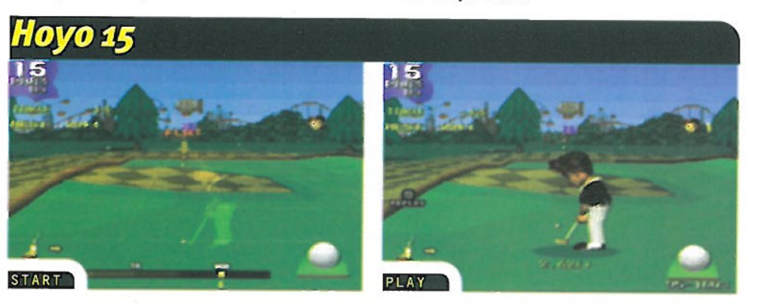
Gira a tu derecha y apunta tu línea izquierda al segundo vagón, por la izquierda de la noria. Ahora golpea la bola con la potencia al máximo.

Hoyo 14



La mejor manera de acertar está en lograr un movimiento concreto. Mueve tu línea de apuntar derecha en dirección al primer árbol que encontrarás al mover a la derecha. Power: 60 por ciento.

Hoyo 15



Uno muy fácil después del infernal hoyo 14. Desplaza tres movimientos hacia la izquierda. Luego golpea con una energía superior al 60 por ciento.

Hoyo 16



Gira a la derecha. Alinea tu línea derecha. Condúcelo hacia el poste rojo bajo el techo amarillo. La energía es vital ya que necesitas un 43 por ciento.

Hoyo 17

Golpea cuatro veces a la derecha. ¡Es posible conseguir un *hole in one* sin tocar ninguna barrera en este agujero! Power: 100 por ciento.

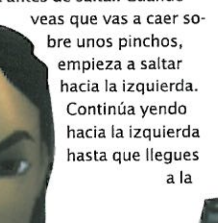
El último reto. Este es el único agujero que consideramos imposible de realizar en un solo golpe. Si tú puedes, háznoslo saber.

Tomb Raider III

Haz tus maletas, nos vamos al subcontinente indio gracias a una completa guía por el primer mundo de *Tomb Raider 3*. Sigue a Lara para encontrar todos los artefactos ocultos

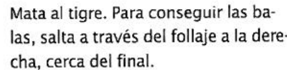
Nivel 1 - La jungla

Tan pronto como te sumerjas, toma la primera roca. Trepa sobre el mono para conseguir el medipack. Ahora bien, asegúrate de que te sitúas en el centro de la roca antes de saltar. Cuando veas que vas a caer sobre unos pinchos, empieza a saltar hacia la izquierda. Continúa yendo hacia la izquierda hasta que llegues a la pared más lejana. Debes brincar rápidamente para evitar que te alcance la lluvia de piedras. Hazte con las municiones de las escopetas y el gran medipack. Luego sigue descendiendo por la pendiente. Sortea los últimos pinchos y dirígete a la izquierda. Mira a la derecha y observa el edificio gris. Atraviesa las arenas movedizas e introdúcete por el agujero del edificio. Corre hacia la siguiente sala, mata al mono y recoge el medipack. Ahora mira a través del agujero en las rocas que hay enfrente y síguelo. Golpea el interruptor del fondo y mira lo que se abre para ti. Entra y sal a través de esta puerta abierta. Entra y gira a la derecha. Aprieta el interruptor, rueda hasta la roca que hay enfrente. Cuando los pinchos se hayan ido, corre hacia el punto del que procedían y trepa. Camina hasta el extremo, toma la tirolina y escabúllete.





Encarámate al árbol grueso, corre y salta hacia delante. Continúa avanzando, cárgate al tigre y dirígete hacia el claro por el que se filtra la luz. Uno de los árboles tiene un interruptor, actívalo. A continuación, gira a la izquierda y lárgate de ahí. Cuando la piedra haya parado, ve hacia el lugar de donde procedía. Entra en una pequeña estancia y tira de la palanca. Corre a través de la nueva entrada a la izquierda y sigue recto.



Mata al tigre. Para conseguir las balas, salta a través del follaje a la derecha, cerca del final.

Continúa hacia la siguiente área y mata al otro tigre. Una vez desaparecida la luz corre, evita el agujero y gatea por debajo de la roca. Avanza rápidamente hacia delante, luego, sube a la roca. ¡Otro tigre! Sí, ya sabemos que piensas matarlo. Cuando llegues al final, desciende de la roca de un salto. Mata al mono y atraviesa la verja abierta enfrente de ti, hacia la izquierda. Déjate caer sobre la roca, y entonces da un paseo. Salta y agárrate, trepa y ve hacia la izquierda. Baja a la roca y luego da un gran salto hacia la siguiente. Trepa, desplázate ladeando a la izquierda y sube cuando puedas. Ve a la izquierda, ponte de pie, date la vuelta y salta sobre el lugar por el que estabas arrastrándote. Atraviesa la puerta, enciende una bengala y tírala al lado de la puerta mientras desenfundas tu pistola. Ahora, tuerce a la izquierda.

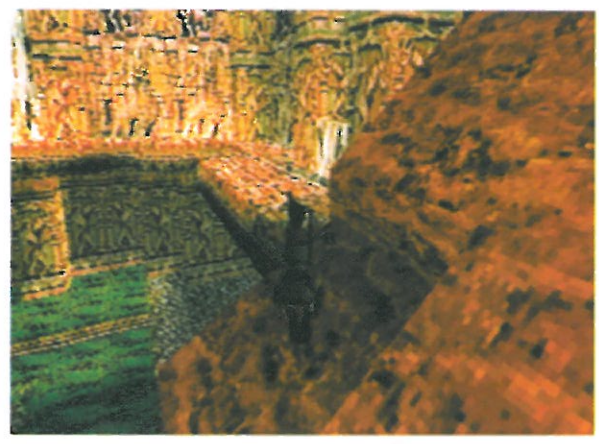


Corre, dale un manotazo al interruptor. Vuelve hacia la puerta ya que una roca avanza rodando. La bengala muestra la puerta ¿la ves? Dirígete hacia el interruptor y trepa a la izquierda. Busca algunos arpones y co-











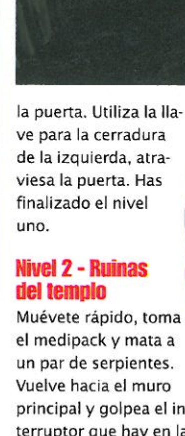


hetes. A continuación, vuelve a la puerta.

Desciende por las hojas de la izquierda, salta sobre una roca. Salta hacia la izquierda y baja al suelo. ¡Mata a ese otro tigre también! Atraviesa la puerta abierta y salta a la izquierda, con cuidado, con un par de pedruscos que se precipitan desde la izquierda. Lánzate al agua y entra por el hoyo. La corriente te arrastrará rápidamente y terminarás en una habitación con tres puertas: el centro. Sube al podio, toma las bengalas. Ahora, una de las tres puertas cerradas abre un pasadizo a tu izquierda. Baja y tira del bloque dos veces para abrir la primera puerta. Atraviesa esta puerta, mata al tigre y tira de la palanca. Vuélvete hacia ese bloque que has movido y monta sobre él. Lánzate al agua y tira de la palanca sumergida. Ahora, sube a la superficie en el medio de la isla y tira de la palanca que encontrarás aquí. Vuelve al agua y serás conducido al centro. Atraviesa la nueva puerta y tira de la palanca. Esto hará que el nivel del agua alcance a la siguiente cámara. Atraviesa la última puerta y métete en el agua. Nada hacia la cascada y sal. Corre hacia delante y trepa por la escalera. Asciende por la cascada. Alcanza la cima y tira de la palanca. Ahora, haz una de esas zambullidas repentinas y nada entre las dos columnas principales. El grill está abierto ahora. Bucea por el túnel largo y cuando emerjas a la superficie, mata al tigre. Trepa por la escalera y toma



la llave. Sitúate en el lado de la gran roca. Sigue las hojas verdes que hay bajo tus pies. Date impulso para alcanzar una plataforma, cárgate al tigre y haz una pirueta por encima de



la puerta. Utiliza la llave para la cerradura de la izquierda, atraviesa la puerta. Has finalizado el nivel uno.

Nivel 2 - Ruinas del templo

Muévete rápido, toma el medipack y mata a un par de serpientes. Vuelve hacia el muro principal y golpea el interruptor que hay en la esquina. A continuación, dirígete hacia la muralla más alejada de las pirañas y da un salto en el vacío. Nada a través del túnel y sal a la superficie. Sigue el sendero, toma el medipack y mata a la serpiente. Cuando llegues al punto elevado, elimina a los monos que, en este nivel, no son amigos. Salta impulsándote desde la plataforma. A continuación, atraviesa el río a zancadas hacia los ladrillos rojos. Una vez allí, tira de la palanca, vuélvete y déjate caer al agua entre los dos bloques y sumérgete por el túnel.

Cuando salgas, mata a los monos y ábrete camino hasta el final de la rampa de lodo. Trepa hacia







la primera plataforma de la franja izquierda, deslízate por la pendiente de lodo y sal por la izquierda de un brinco.

Salta sobre la plataforma de cemento y síguelo por todo el camino. Huye por el túnel, mata al mono y sal hacia la plataforma. Encarámate a la rama del árbol y luego a la plataforma de cemento. Introdúcete dentro de la cascada, salta de roca en roca para llegar al otro lado y déjate caer hacia atrás, alcanzando el saliente. Desplázate colgando hacia derecha, toma las balas y continúa. Después de un par de saltos gatea por debajo de la roca y mata a la serpiente que encontrarás a la derecha. Continúa en esa dirección, bajando la pendiente. Prosigue, mata a otra serpiente y manténte a salvo de la lluvia de piedras en el lado izquierdo.

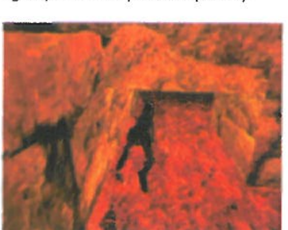
Recoge los proyectiles, tira del bloque por el lado izquierdo de la estatua y toma el resto de carga. Guarda el juego y empieza a reptar a través del agujero. La estatua de la habitación cobra vida, así que no te queda más remedio que escurrirte por la pendiente de lodo, activar los dos interruptores y disparar a la estatua. Cuando se cubra, aproxímate. De esta manera, se descubrirá, y retírate a tu roca para disparar más desde allí. Repite esta operación hasta que consigas darle muerte.

Ahora avanza sobre la plataforma iluminada donde se distingue un agujero. La tierra se abrirá. Arrójate dentro y golpea el interruptor. Trepa hacia fuera y muévete por un nuevo pasadizo. Hazte camino a través del fango sin detenerte en ningún momento. Estarás en disposición de hacerlo al otro lado. Sube un trecho por la rampa de barro, luego date la vuelta y haz una pequeña carrera para alcanzar la roca. Mata al mono, recoge el medipack y guarda el juego. Corre y golpea el interruptor, sitúate en posición delante del próximo túnel. Avanza hacia delante, salta sobre la hoja más baja y haz un *sprint* para evitar los pinchos que se cierran. Sube por las escaleras, mata a los

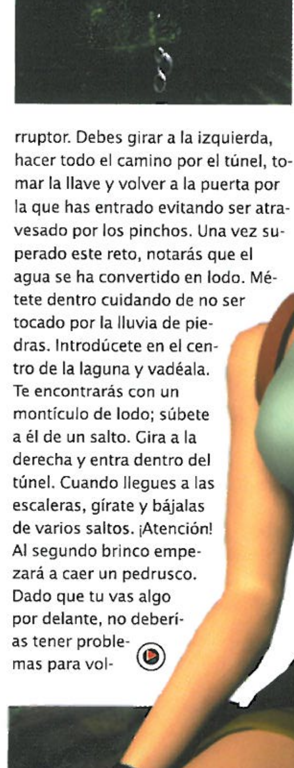


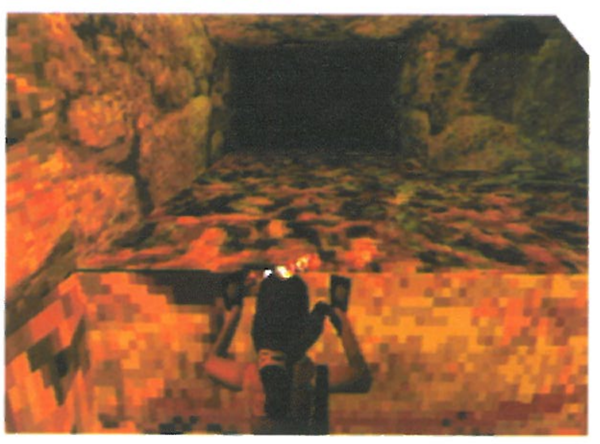


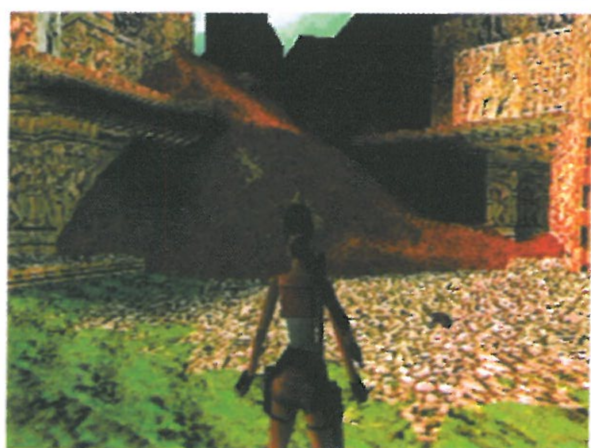
dos monos y bordea el otro lado de la jaula central. Aporrea el interruptor, tira del bloque blanco. Dirígete a la derecha, al otro lado y tira de él dos veces. Salta sobre él, tuerce a la izquierda, salta y agárrate a la roca del medio. Corre por las dos esquinas y mira a la izquierda. Enfréntate al muro: salta y cuélgate de él. Trepa por la pared hasta arriba y pulsa el interruptor. Desciende por el muro y salta sobre la jaula central. Tírate al agua y tira de la palanca que hay bajo el agua. Inspira todo el aire que puedas e introdúcete dentro del túnel. Activa las dos palancas sumergidas en la habitación y, al final, vuelve al túnel clavándote por el tejado. Nada por el nuevo camino y sal. Sumérgete en el agua y tira de las dos palancas sumergidas de los lados. La tercera palanca abre una puerta en el lado más lejano de la piscina, pero sólo durante un instante. Aquí hay un gran medipack, ve y consíguelo. Sal del agua por el mismo lado por el que has entrado y da la vuelta. Observa los bloques antes invisibles pero ahora visibles. Súbete a ellos y dirígete a la gran columna. Tira de la palanca y sepárate rápidamente de ella hacia la izquierda. Corre para atravesar la puerta con temporizador abierta de nuevo.



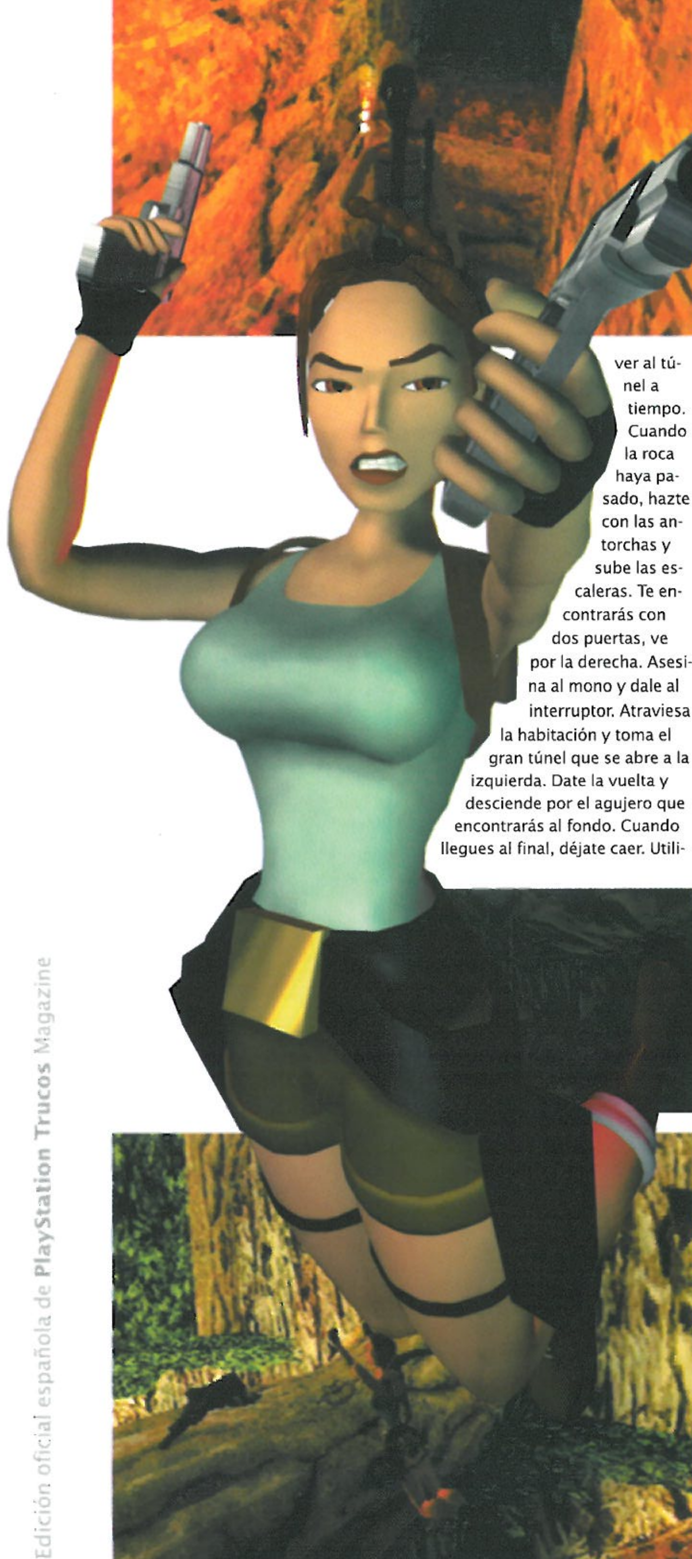
Guarda tu juego. A continuación, ve hacia la derecha y pulsa el interruptor. Debes girar a la izquierda, hacer todo el camino por el túnel, tomar la llave y volver a la puerta por la que has entrado evitando ser atravesado por los pinchos. Una vez superado este reto, notarás que el agua se ha convertido en lodo. Métete dentro cuidando de no ser tocado por la lluvia de piedras. Introdúcete en el centro de la laguna y vadéala. Te encontrarás con un montículo de lodo; súbete a él de un salto. Gira a la derecha y entra dentro del túnel. Cuando llegues a las escaleras, gírate y bájalas de varios saltos. ¡Atención! Al segundo brinco empezará a caer un pedrusco. Dado que tu vas algo por delante, no deberías tener problemas para vol-







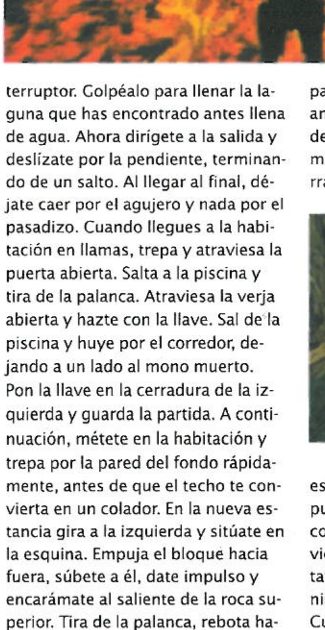




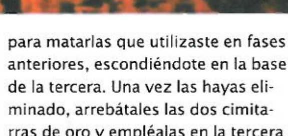
ver al túnel a tiempo. Cuando la roca haya pasado, hazte con las antorchas y sube las escaleras. Te encontrarás con dos puertas, ve por la derecha. Asesina al mono y dale al interruptor. Atraviesa la habitación y toma el gran túnel que se abre a la izquierda. Date la vuelta y desciende por el agujero que encontrarás al fondo. Cuando llegues al final, déjate caer. Utiliza la llave en la cerradura de la derecha pero vete por la puerta abierta de la izquierda. Baja por aquí y sumérgete en el agua. Nada hasta el otro lado, trepa y tira de la palanca. Vuelve al agua y atraviesa la puerta abierta manteniéndote lo más agachado posible. Atrapa el medipack y nada hasta la superficie intentando evitar la lluvia de derribos que cae sobre ti. Nada a la izquierda y sube a la superficie. Date impulso para aferrarte a la pared escalera, trepa por ella y salta de espaldas. Camina hacia el borde y mira a tu alrededor. Salta sobre la roca cuadrada que hay a la izquierda de la pared de escaleras y luego, otra vez a la izquierda. Vuélvete sobre ti, lánzate y escala por la pared. Cuando alcances la cima vuelve a botar a la izquierda, y luego otra vez. Mata a la serpiente y córtala en pedazos en el borde. Arrójate ahora sobre el suelo adoquinado y

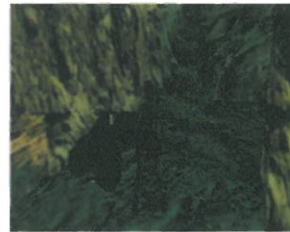


corre todo lo que puedas hacia la derecha para evitar la piedra que se avalanza sobre ti. Esquiva los dardos venenosos voladores y luego trepa por la hoja de la derecha. Sobrevuela el foso de un enorme salto. A continuación, empuja el bloque de la parte superior de la esquina derecha y luego el de la derecha tres veces. Esto te descubrirá el mundo exterior. Ahora, presiona el bloque blanco más cercano a la salida, dale la vuelta al tercer bloque hacia fuera, luego pon el segundo hacia donde estaba el primero. ¿Nos sigues? Esto te mostrará un nuevo interruptor. Golpéalo para llenar la laguna que has encontrado antes llena de agua. Ahora dirígete a la salida y deslízate por la pendiente, terminando de un salto. Al llegar al final, déjate caer por el agujero y nada por el pasadizo. Cuando llegues a la habitación en llamas, trepa y atraviesa la puerta abierta. Salta a la piscina y tira de la palanca. Atraviesa la verja abierta y hazte con la llave. Sal de la piscina y huye por el corredor, dejando a un lado al mono muerto. Pon la llave en la cerradura de la izquierda y guarda la partida. A continuación, métete en la habitación y trepa por la pared del fondo rápidamente, antes de que el techo te convierta en un colador. En la nueva estancia gira a la izquierda y sitúate en la esquina. Empuja el bloque hacia fuera, súbete a él, date impulso y encarámate al saliente de la roca superior. Tira de la palanca, rebota hacia la siguiente roca y tira de la otra palanca. Baja y corre hacia la derecha frente a la puerta, sorteando las dos piedras. Atraviesa la puerta, tuerce a la derecha y apresúrate para dejar atrás las llamas y llegar a la siguiente habitación. En esta sala, hay tres estatuas, dos de las cuales cobrarán vida. Usa el mismo sistema



para matarlas que utilizaste en fases anteriores, escondiéndote en la base de la tercera. Una vez las hayas eliminado, arrebátales las dos cimitarras de oro y empléalas en la tercera



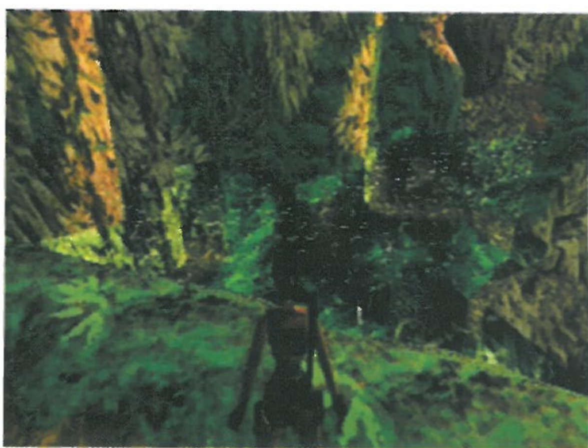


estatua. Esto servirá para abrir la puerta. Déjate caer en el agua para conseguir un medipack y luego atraviesa la puerta. Encontrarás otra estatua vigilándote, pero no tendrás ningún sitio donde esconderte. Cuando se active, arranca a correr. Dispárale unas cuantas veces y continúa corriendo. Repite estas pautas varias veces hasta que consigas darle muerte. Arráncale la llave de debajo y utilízala en el otro lado del gran muro. A continuación, regresa a la sala principal y atraviesa la puerta abierta. Prende una antorcha y estira la palanca alejada. Vuélvete rápidamente y tira de la otra palanca mientras te escondes bajo la verja. Recoge la llave y sal fuera de un brinco. Utiliza esta llave en la cerradura que encontrarás en el medio del gran muro y guarda tu juego.

A continuación, métete por el agujero que hay justo detrás de ti y nada hacia el extremo izquierdo.







Tira de la palanca y luego haz lo mismo en el otro lado. Toma la llave. Úsala en la tercera cerradura y luego dirígete a la puerta abierta. ¡Muy bien, has completado otro nivel!

Nivel 3 - Río Ganges

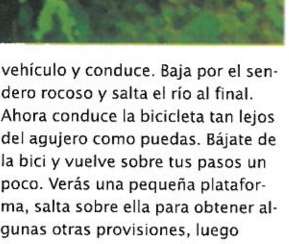
Desde el principio debes empezar a correr. Adelanta al tándem de cuatro plazas y salta dentro del túnel. Pilla todo lo que necesites y súbete a la bicicleta. Deja a un lado las piedras y salta sobre el río. Continúa avanzando con tu bicicleta hasta que encuentres un inmenso barranco. Desciende por tu lado, toma toda la munición y las antorchas y sube de nuevo. Monta otra vez en la bicicleta y salta por encima del barranco. Continúa con tus piruetas de *cross*, elevándote sobre dos nuevos hoyos. Cuando veas que no puedes avanzar más, apéate de la bici y vuelve a la última brecha que has saltado. Salta sobre ella y tuerce a la derecha. Avanza hacia el pasillo de la pared y baja por él. Sigue adelante, mata a las dos serpientes y luego déjate caer por el hueco al final. Golpea el interruptor para abrir la puerta y atraviésala. Vuelve a tu vehículo y conduce. Baja por el sendero rocoso y salta el río al final. Ahora conduce la bicicleta tan lejos del agujero como puedas. Bájate de la bici y vuelve sobre tus pasos un poco. Verás una pequeña plataforma, salta sobre ella para obtener algunas otras provisiones, luego vuelve. Si indagas un poco más, descubrirás una plataforma ligeramente elevada, justo a la izquierda de la anterior. Sigue este camino mata a la serpiente y hazte con la llave. A continuación, vuelve a la bicicleta y dirígete pendiente abajo. Tuerce a la izquierda y salta hasta el túnel. Síguelo destruyendo los monos que encuentres a tu paso y emplea la llave en cada una de las dos cerraduras de los niveles más elevados. Continúa tu camino y salta hacia el área siguiente. Libera al mundo de los monos y consigue el cristal de salvar. Ahora date impulso hasta el saliente más elevado, a la izquierda del cristal. Para hacerlo, salta por encima del agujero a través del que llegaste a este área y gírate de espalda a la pendiente que hay a la izquierda del agujero. Da un bote hacia atrás y haz un doble salto hacia delante, agarrándote al mismo tiempo. Sube a la repisa y encarámate a la rama del árbol. Camina a través y entra en el siguiente edificio. Cuando llegues allí, no te metas en el agujero sino que debes correr hacia la izquierda. Destruye cuatro monos más y toma las balas, las piedras y la llave. Vuelve y tírate por el agujero. Sigue el pasillo masacrando a los monos y



dale al interruptor que encontrarás en la hornacina más alejada para abrir las puertas.

Sal y aniquila a otros cuatro monos. A continuación, súbete a un árbol. Vuelve al edificio y utiliza la otra llave para la otra cerradura. Esto abrirá la puerta. Vuelve a tu pequeña bicicleta, cruza las puertas y salta por encima de las arenas movedizas. Continúa hacia la derecha hasta que te veas obligado a saltar de nuevo. Baja de la bici, que ya ha hecho su trabajo por este nivel.

Prosigue a pie hasta el agua. Quédate de pie en las rocas al lado de ésta. Camina hasta el borde y da un gran salto para alcanzar la plataforma lejana de roca. Toma las provisiones y mata a los buitres. Salta de nuevo, de manera que consigas agarrarte a una pequeña repisa. Sigue recto a la derecha todo el camino hasta que llegues a un área secreta en la que encontrarás todavía más cosas buenas. Tírate al agua, mantén bien asido el medipack y nada hacia la cascada. Sal y cuando te encuentres atravesando el túnel habrás finalizado también este nivel.





Nivel 4 - Cuevas de Kaliya

Se trata de un nivel de viejos trucos así que conviene poner atención. Hemos dicho PONER ATENCIÓN. Empieza a avanzar hacia adelante y pronto tendrás que girar a la izquierda. Cuando llegues al final, gira a la izquierda y avanza hasta que te encuentres ante un foso. Baja por la pared del mismo para proveerte de antorchas y sube luego. Toma el primer desvío a la derecha y luego el siguiente a la izquierda. Continúa recto y desciende por el agujero de tu izquierda, después de recoger las balas de enfrente. Cuando llegues al fondo del precipicio corre por el pasadizo. Gira a la derecha, luego en el siguiente cruce de caminos en forma de T tuerce a la derecha de nuevo. Se aproxima otra encrucijada en forma de T, gira a la derecha. Da un salto y sigue la senda. Recoge el cristal de salvar y las antorchas y déjate caer por el orificio tan graciosamente como sepas.

Encontrarás diez serpientes. Mata las cuatro de tu alrededor con el fuego de la antorcha. A continuación, sal corriendo por en medio de las otras seis. Asegúrate de que mantienes un buen ritmo para llegar a trepar a través del hueco al final del túnel y evitar que te atrape la lluvia de piedras. Te acercas al jefe, guarda el juego aquí. Deslízate y empieza el tiroteo. Dispara unas cuantas veces, luego salta a la siguiente plataforma antes de que él abra fuego sobre ti. Continúa así, recogiendo y utilizando los medipacks a medida que vayas necesitándolos. Deberías ser capaz de matarlo sin demasiados problemas, es sólo cuestión de práctica. Cuando el jefe muera, entra de un salto largo en su isla y toma el artefacto. Has completado el nivel. El segundo mundo (y el resto) llegarán en otra ocasión; posiblemente, en la siguiente guía de trucos de *PlayStation Magazine*...

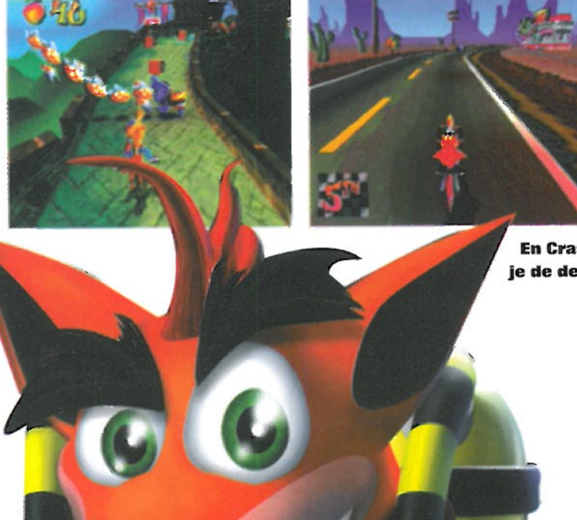






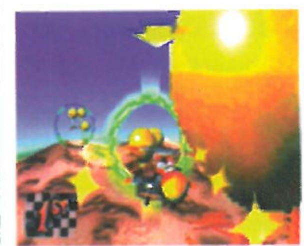
Crash Bandicoot 3

El marsupial naranja ha vuelto otra vez para protagonizar su mayor aventura. Con movimientos nuevos, armas, niveles, gemas, diamantes y cruces de tres colores diferentes. Pero ¡no puede apañárselas solo! ¡Necesita ayuda! Y tú también. Confía en esta guía, te ofrece todo lo que necesitas saber









En Crash Bandicoot 3 - Warped, el marsupial naranja va una vez más en busca de aventuras. Se trata de un viaje de descubrimientos repleto de enemigos, tesoros y mundos diferentes.

Para todos los que no hayáis oído hablar de las gracias del marsupial (¿dónde habéis estado?), aquí tenéis un resumen de todos sus movimientos iniciales.

Saltar

Muy simple. Este movimiento permite a Crash saltar distancias cortas. Útil para todos esos pequeños agujeros, enemigos molestos y cualquier otra cosa que no puedas eliminar con los giros.

Lanzarse en plancha

Si pulsas el botón «agacharse» cuando estás en el punto más alto del salto, Crash te deleitará con su famoso planchazo. Es la única manera de romper las cajas reforzadas y es útil también para matar enemigos.

Torbellino

Es el ataque «marca registrada» de Crash. Este giro eliminará a la mayoría de los enemigos excepto a aquéllos con púas o contornos naranjas. La duración del ataque torbellino es bastante corta así que te aconsejamos que busques todos los giros extra que puedas aprender.

Deslizarse

Si pulsas el botón Círculo mientras corres, Crash se deslizará al estilo de los jugadores de béisbol. Es útil para asegurarse que el enemigo al que matas va en la dirección correcta o para deslizarse por debajo de cualquier objeto.


Saltar


Lanzarse en plancha


Torbellino


Deslizarse


Gatear

Edición oficial española de PlayStation Trucos Magazine


Cajas normales


Cajas ?

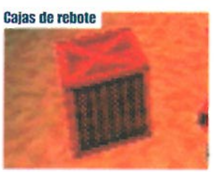

Cajas de salto/Cajas de salto de metal

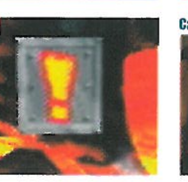

Cajas blancas


Cajas C



Cajas de TNT


Cajas de rebote


Cajas !


Cajas de vida extra


Cajas de la máscara



Cajas de Nitro

Gatear

Si pulsas un botón de dirección al tiempo que mantienes apretado el botón Círculo o mantienes Círculo presionado después de un deslizamiento, gatearás. Se utiliza principalmente para ir por debajo de bloques bajos y para cruzar zonas conflictivas.

CAJAS ÚTILES

Como en los títulos anteriores de la serie, hay un montón de cajas diferentes que Crash puede destruir y muchas otras cosas de las que deberías tomar nota.

Cajas normales

Las habituales. Normalmente contienen una manzana.

Cajas ?

Pueden contener una, cinco o diez manzanas. Varía. De todos modos, sea cual sea su contenido es bueno ir a por ellas.

CAJAS DE REBOTE

En apariencia son como las normales, pero con tiras negras. Si las rompes sólo encontrarás una manzana, pero si saltas encima de ellas o las golpeas por debajo puedes llegar a conseguir hasta diez manzanas.

Cajas de salto/ Cajas de salto de metal

Las cajas señaladas con una flecha en la cara superior sirven para llegar a los lugares más altos. Las de metal no se pueden romper, pero si mantienes pulsado el botón de salto mientras estás sobre ellas, conseguirás saltar más alto.

Cajas !

Esta caja puede servir para dos cosas. Para hacer explotar todas las cajas de Nitro de un nivel o para solidificar las cajas transparentes. Sea lo que sea es vital cuando intentas recoger todas las cajas de un nivel.

Cajas blancas

Cuanto más cerca estés de esta caja más rápidamente cambiará su contenido. Lo más normal es que sea una caja vacía, una caja ? o una caja de vida extra. Algunas veces se convertirá en una caja de TNT, así que ándate con cuidado cuando la rompas. Si la dejas demasiado tiempo se convertirá en una caja de metal, por lo que te recomendamos que vayas pronto a por ella.

Cajas de vida extra

Como está escrito. Hace lo que está escrito en la caja.

Cajas C

C significa Check Point, es decir, punto para guardar. Rompe esta caja y ya sabes lo que vas a obtener, maravilloso ¿verdad?

Cajas de la máscara

Rómpela y podrás conseguir una máscara de protección. Esto significa que podrás recibir un golpe sin morir. Rompe dos cajas de máscaras y podrás recibir dos golpes y si puedes romper tres, serás invulnerable por un corto período de tiempo. Pero estás avisado, por muchas máscaras que lleves, morirás si te caes de un nivel.

Cajas de TNT

Puedes hacer cualquier cosa con ellas excepto saltar encima, explotarían de inmediato llevándote consigo. De todos modos, si la imprudencia te lleva a saltar sobre ellas, se activará la cuenta atrás empezando desde tres y entonces explotarán, lo que te da algo de tiempo para escapar.

Cajas de Nitro

Son mortíferas. Si tocas una estás muerto. Es así de simple. Así que, si no quieres despedirte del juego, lo mejor que puedes hacer es evitarlas a toda costa. Hay algunas maneras de destruirlas de forma segura. Puedes utilizar el maravilloso bazooka de manzanas, lanzar hacia ellas a un enemigo o romper la caja !, en caso de que la encuentres. El bazooka de manzanas es la mejor apuesta, pero hasta que consigas encontrarlo, confía en la caja !

PLATAFORMAS GRUESAS

Además de sortear peligrosos senderos y pasajes deberás enfrentarte, por lo menos, a una plataforma por nivel.

Plataforma ?

Encontrarás una de estas plataformas ? en cada fin de nivel del juego. Te conducirán a un área de bonus, donde puedes conseguir un montón de vidas para ayudarte en tu camino. El comienzo es fácil pero a medida que el juego avanza, la cosa se complica.

Plataforma de la Calavera

La primera vez que recorres un nivel aparecen como plataformas transparentes con líneas blancas. Para solidificarlas debes recoger todas las gemas de ese mundo, o por lo menos todo lo que puedas conseguir sin utilizar la plataforma. Sólo entonces aparecerán y te conducirán por un camino muy difícil al final del cual deberías encontrar una gema.

Plataforma coloreada

De nuevo, estas plataformas aparecen primero como una simple estructura de alambre, pero si encuentras la gema del mismo color se solidificarán, conduciéndote a una zona extra del nivel. En esta zona, podrás conseguir las cajas que te faltan e incluso la Gema Transparente.

Plataforma ?

Plataforma de la Calavera

Plataforma coloreada

CRASH EL DESTRUCTIVO

Cada vez que nuestro héroe vence a un jefe adquiere un nuevo movimiento. Son todos muy útiles, y deberías intentar conseguirlos lo más pronto posible.

Jefe vencido - Tiny Tiger
Habilidad recibida - Ataque torbellino combinado con barrigazo. Esto hace que el lanzamiento en plancha de Crash sea incluso más potente. Si presionas Círculo mientras saltas, Crash se lanzará en plancha. Este movimiento te permitirá matar a todos los enemigos, no sólo los que hayan quedado justo debajo sino también a los que estén cerca. Es además la única manera que tiene Crash de abrir los cajones de madera reforzados.

Jefe vencido - Dingodile
Habilidad recibida - **Doble salto**
Si pulsas, de nuevo, el botón saltar cuando Crash está en el punto más alto del salto conseguirá potencia extra para llegar más arriba, lo cual le permitirá cruzar los agujeros más largos o romper las cajas situadas en lo más alto. Nunca subestimes la importancia de esta habilidad.

Jefe vencido - N. Tropy
Habilidad recibida - Súper sprint
Cuando pulses el botón R2, Crash moverá con fuerza sus brazos y correrá mucho más rápido. Esta habilidad es útil para completar con éxito el modo Contrarreloj y conseguir las cruces de oro.

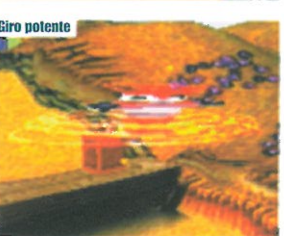
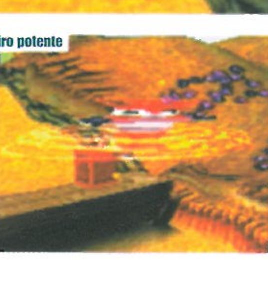
Jefe vencido - N. Gin
Habilidad recibida - Giro potente
Posibilita a Crash realizar 5 giros seguidos sin pausa. Esto te permite matar enemigos y romper cajas más fácilmente pues no tienes que esperar al siguiente. Esto también ayuda a Crash a deslizarse, así que


Ataque en torbellino combinado con barrigazo




Doble salto


Super Sprint



Giro potente


Lanzador de manzanas

si lo combina con el doble salto puede pasar numerosos agujeros. Ten cuidado, ya que una vez has empezado el Giro potente no puedes interrumpirlo, así que asegúrate de que realmente lo deseas.

Jefe vencido – N. Cortex
Habilidad recibida – Lanzador de manzanas
Se trata de la nueva y mejor habilidad de Crash. Apretando L1, Crash pondrá en marcha su arma. Apunta y dispara a los enemigos, cajas de Nitro, o a cualquier cosa que desees eliminar. ¡Es genial! Y se parece a la imagen que ves en estos momentos a la derecha.


Toad Village

MUNDO 1

Nivel 1 - Toad Village

Gema: Caja
El primer nivel es, como siempre, muy fácil. Te da la oportunidad de practicar tus ataques y familiarizarte con los controles. Ataca con la técnica del giro en torbellino a todos los enemigos y recoge todas las cajas. La Gema Caja debería ser fácil de conseguir. Cuando hayas finalizado el nivel, regresa de nuevo y toma la cruz. Deberías ser capaz de hacerte con la cruz de Platino a la primera.



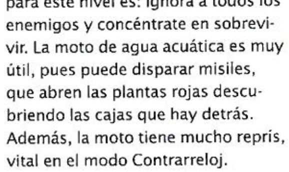


Nivel 2 - Under Pressure

Gema: Caja
Por primera vez en la trilogía de Crash estás bajo el agua. Con el botón X acelerarás. El mejor consejo para este nivel es: ignora a todos los enemigos y concéntrate en sobrevivir. La moto de agua acuática es muy útil, pues puede disparar misiles, que abren las plantas rojas descubriendo las cajas que hay detrás. Además, la moto tiene mucho repris, vital en el modo Contrarreloj.

Nivel 3 - Orient Express

Gema: Caja
Una idea tomada del primer Crash es la de montar sobre un animal y recorrer el nivel. Esta vez es un pequeño cachorro de tigre, así que monta sobre su espalda y ¡adelante! Como siempre, si presionas el botón Circulo irás al galope, muy útil si tienes la intención de conseguir la cruz. Lo único que necesitas vigilar son los barriles que están enrollados, algunas colinas y los hombres de rebote, que no te matarán pero que te obligarán a ir a un nivel superior, lo que significa tener que perder algunas cajas.


Orient Express

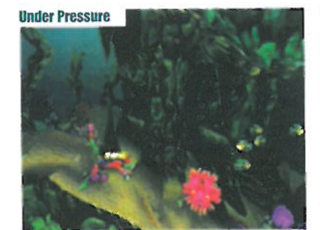


Nivel 4 - Bone Yard

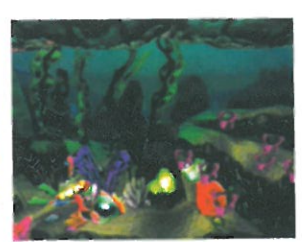
Gema: Caja
La lava y los géisers son los principales peligros de este nivel. Empieza de manera bastante fácil, con la típica acción que se desarrolla hacia el interior de la pantalla. Rompe el huevo situado a mitad del camino y podrás escalar sobre... algo. Parece un pequeño dinosaurio, y si le fustigas puede saltar. También te da protección extra, pues puede hacer la función de escudo.

Nivel 5 - Makin' Waves

Gema: Caja
Otra novedad para Crash es este nivel de la moto acuática. Puede resultar bastante fácil perderse aquí,


Under Pressure







TODAS LAS COSAS VALIOSAS...



Como en los anteriores juegos de Crash, no es suficiente con pasarse todos los niveles. Hay algunos ítems que necesariamente debes recoger si quieres terminar bien el juego.

Diamantes

Hay un diamante en cada uno de los 25 niveles principales del juego. Cuando consigues los 5 de un mismo mundo aparece el jefe.

Gemas

Las puedes encontrar con varios nombres y colores diferentes. Hay gemas de cinco colores diferentes y se conocen como Roja, Azul, Verde, Amarilla y Púrpura. Son todas muy difíciles de hallar, pero cada vez que consigas localizar una te descubrirá un área secreta.

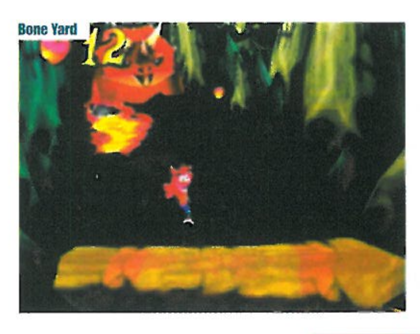
Hay dos clases diferentes de gemas: Gemas Caja y Gemas Transparentes. Recibes una Gema Caja cuando rompes todas las cajas de un nivel. Esto incluye las cajas de TNT y Nitro. El número de cajas de un nivel oscila de 20 a casi 170. Feliz cacería.

Las Gemas Transparentes son la recompensa que obtienes cuando consigues terminar una tarea determinada. Por ejemplo, llegar el primero en una carrera o tomar un camino mucho más difícil en la plataforma de la Calavera. Sea cual sea el motivo, esas gemas son, por lo general, muy difíciles de conseguir.

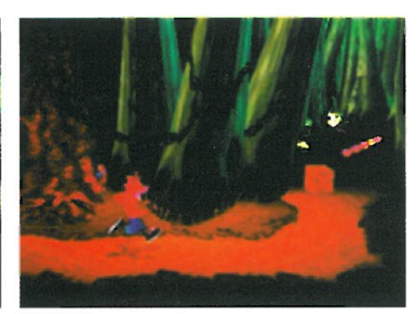
Cruces

Una novedad en la saga Crash. Una cruz es lo que recibes cuando consigues pasar un nivel en un tiempo determinado. Una vez has logrado el cristal de un nivel concreto puedes volver a entrar en ese nivel e intentar conseguir la cruz. El tiempo que necesitas para vencer está indicado antes de que entres. Las cruces pueden ser de tres colores: Bronce, Oro o Platino. Obviamente cuanto más rápido completes el nivel mejor será el premio que consigas. Ve a por el Platino en todos los niveles.

Bone Yard







así que estáte atento a la flecha que hay en la parte superior de la pantalla, que te muestra la dirección que debes tomar. El principal peligro de estos niveles son las bombas flotantes. Algunas de ellas se mueven, y otras permanecen quietas. Otros peligros que debes evitar son las bombas disparadas desde los barcos, los botes de remos, y los molestos hombres que empuñan anclas. Conseguir la Gema Caja tampoco va a resultar fácil pues un par de cajas están escondidas detrás de las rampas.

Jefe – Tiny Tiger

Tiny regresa desde Crash 2. Esta vez es mucho más difícil. Cuando aparece debes seguir corriendo hasta que plante su tridente en la tierra. En ese punto, pon en práctica tu ataque en torbellino. Entonces soltará tres leones. Los puedes matar con el ataque en torbellino, pero habrá otro león persiguiéndote que te comerá tan pronto como termines tu ataque en torbellino. Intenta evitarlos lo máximo posible. Entonces Tiny empezará a saltar por los alrededores. Usa la misma táctica que antes. Su último ataque es simplemente más leones. De nuevo, evítalos si puedes. Entonces golpea a Tiny una vez más para terminar con él.

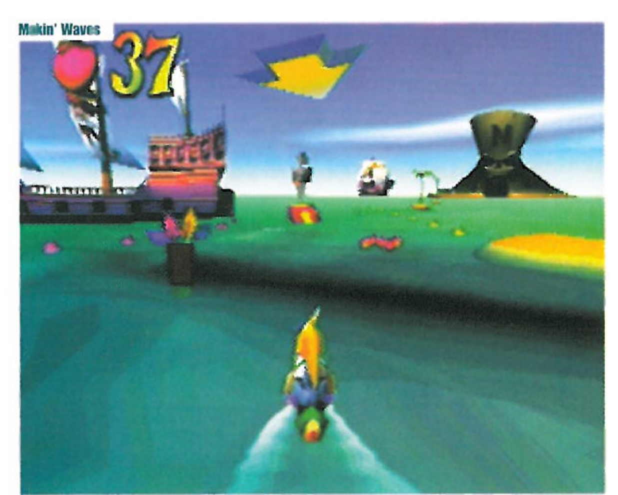


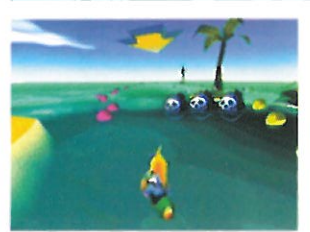


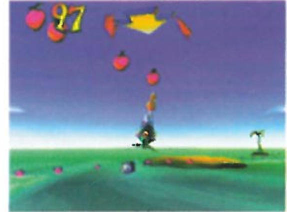




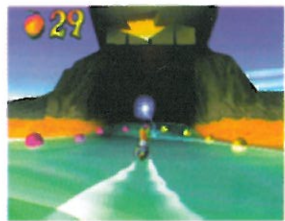
Makin' Waves











MUNDO 2

Nivel 1 - Gee Wiz

Gema: Caja

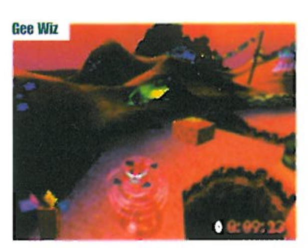
Este nivel introduce el enemigo Wizard. Es un enemigo particularmente molesto que dispara hechizos mágicos que son difíciles de evitar. Aparte de esto, el resto del nivel es bastante fácil, con sólo la típica niebla, los cuchillos y las cabras que evitar. La Gema Caja es fácil de obtener también. El único momento en el que podrías sufrir es al final, cuando tienes que romper una caja ! que está rodeada de cajas Nitro. Asegúrate que las has eliminado todas, especialmente la que está detrás de ti.

Nivel 2 - Hang 'em High

Gemas: Caja, Amarilla

El primero de los niveles «colgantes». Hay un par de enemigos difíciles a los que enfrentarse, pero el peor de ellos es Swash-Buckler. Es totalmente invulnerable cuando balancea su espada, así que lo que debes hacer es esperar a que se vuelve de espaldas y atacarle con el giro en torbellino. El otro enemigo que podría traerte problemas es Pot Lady. Transporta una torre de botes que se tambalean y si atacas uno cae sobre su cabeza y entonces intenta echarte de la plataforma. La mejor manera de matarla es simplemente deslizarse sobre ella. Esto hará que caiga, con un poco de suerte llevándose a los otros con ella. Para utilizar la red colócate debajo de ésta, presiona y mantén pulsado el botón de salto para aferrarte sobre ésta. Puedes pulsar Cuadrado para girar y Círculo para levantar las piernas.

Gee Wiz









Gema Amarilla: El único modo de conseguir esta gema extra en el nivel

Hang 'em High



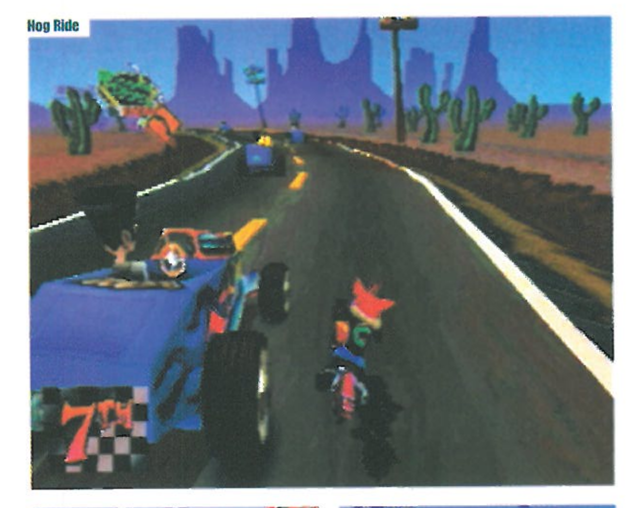




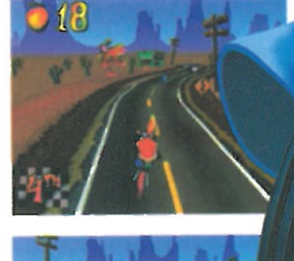






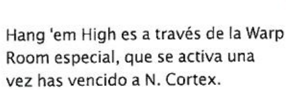

Hog Ride











Hang 'em High es a través de la Warp Room especial, que se activa una vez has vencido a N. Cortex.

Nivel 3 - Hog Ride

Gema: Caja

Otra nueva idea introducida en Crash 3. En este nivel debes competir en una carrera. Para conseguir el diamante tienes que llegar en primera posición. Si sigues al resto de los coches intentando introducirte en su interior siempre que puedas, deberías salirte airoso. Estáte atento a las plataformas verdes colgantes, pues te dan mucho impulso, que dura hasta que sueltas el acelerador. El único problema que te puedes encontrar es que es muy difícil dirigir al personaje cuando conduces un vehículo. La Gema Caja parece fácil de conseguir hasta que tú hayas terminado con una caja corta. Si vuelves la verás escondida detrás de una rampa.

Nivel 4 - Tomb Time

Gemas: Caja, Transparente

En estos niveles Tomb tienes que entrar y sobrevivir en uno de los sepulcros de N. Cortex. Están repletos de trampas y extraños enemigos, así que asegúrate de que llevas contigo tu ingenio. Los hombres lanzadores de fuego son particularmente peligrosos, por lo que tienes que correr bien o te van a tostar. Cuando llegas a la piedra, otras plataformas aparecen por un corto período de tiempo, permitiéndote saltar a ellas.

Gema Transparente: Para encontrar la Gema Transparente en el nivel Tomb Time debes tener ya la Gema Púrpura. Sin ella no serás capaz de abrir la puerta púrpura. Si sigues este camino difícil te llevará a la Gema Transparente.

Nivel 5 - Midnight Run

Gema: Caja

Este es otro nivel en el que tendrás que conducir, pero que transcurre por la noche. Tienes nuevos enemigos a los que vencer. Los dragones son los peores, se pueden mover de tres maneras diferentes. Pueden ser bajos, de manera que puedes saltar por encima de ellos; altos, por lo que tienes que agacharte por debajo de ellos; o una mezcla de ambos, con lo cual debes tomártelo con calma para pasar a través de ellos. Recuerda que debes galopar siempre que puedas si quieres conseguir la cruz.

Tomb Time







Midnight Run



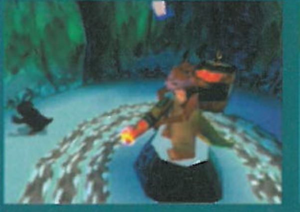






Jefe – Dingodile

Este jefe es difícil de matar. Evita el fuego que cae. No dejes de correr mientras cambias de dirección. Esto hará que Dingodile dispare donde tú estabas hace un momento. Pronto deberías saber cómo cargártelo: acércate, propínale un ataque en torbellino, entonces aléjate para no darle tiempo a que te elimine. Repítelo dos veces más y habrás acabado con él.







MUNDO 3

Nivel 1 - Dino Might

Gemas: Caja, Transparente
Este nivel tiene forma de U. Empiezas a correr alejándote de la pantalla, cambia a scroll lateral y al final te persigue un enorme Triceratops. El primer estadio de este nivel es bastante fácil. Recuerda preparar tu ataque a las Crash Focas. Espera hasta que paren de girar antes de atacarlas. Vigila los géisers que sacan vapor y la lava que fluye como antes. Asegúrate de que rompes y abres el huevo y montas sobre el pequeño dinosaurio de nuevo. Incluso si te golpean puedes subir de nuevo a él y continuar el trayecto.

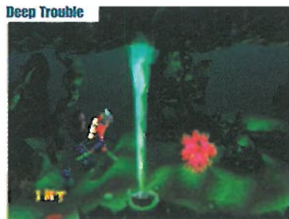
Gema Transparente: Para conseguirla tienes que haber encontrado primero la Gema Roja. Cuando la tengas aparecerá una plataforma que te llevará a otro nivel en forma de U, en cuyo tramo final hay un nivel muy difícil de persecución «hacia el interior de la pantalla», al final del cual encontrarás una Gema Transparente.

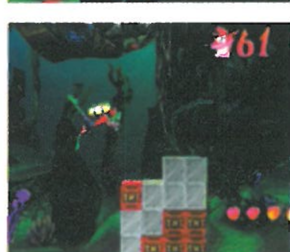


Nivel 2 - Deep Trouble

Gemas: Caja, Roja

Deep Trouble





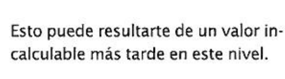

Bienvenido de nuevo al mundo subacuático de Crash. Hay diferentes enemigos con los que luchar esta vez, principalmente los remolinos. Aparecen y desaparecen, así que asegúrate de que los atraviesas en el momento preciso, o serás aspirado. La moto subacuática es muy útil, porque puedes disparar cosas y recoger las cajas escondidas detrás de las plantas rojas. El brío de la moto acuática es muy útil cuando estás en el modo Contrarreloj.

Gema Roja: Sigue tu camino hasta el final del nivel y verás una caja ! Rómpela, regresa por donde has venido, baja por el túnel hasta que llegues a un montón de cajas de metal y de TNT. El interruptor que has encendido ha hecho aparecer una caja de TNT. No la rompas, sólo toca la parte de arriba de la misma y entonces apártate. Te abrirá un camino que te llevará hasta la Gema Roja.

Nivel 3 - High Time

Gemas: Caja, Púrpura
No se diferencia mucho en lo que a enemigos se refiere del nivel Hang 'em High, pero deberás saltar más de red en red. La perspectiva puede hacer esto algo difícil en algunos lugares, pero si mantienes la concentración debería salirte bien. No olvides que si saltas sobre la repisa de la cama elástica llegarás más alto.





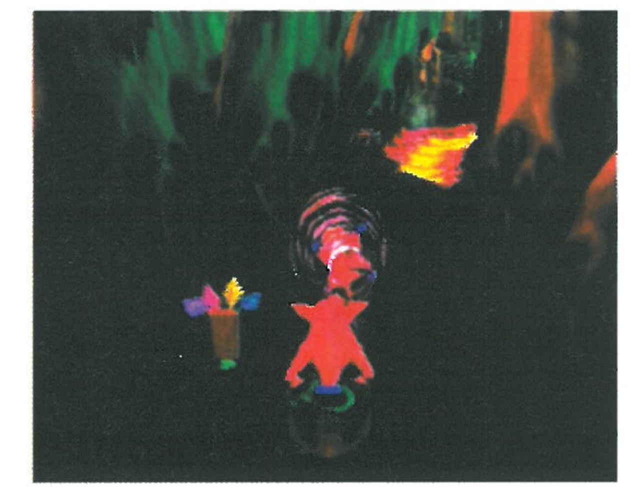
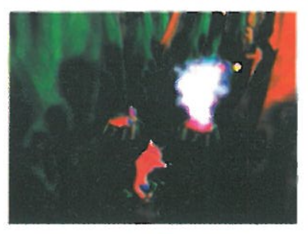
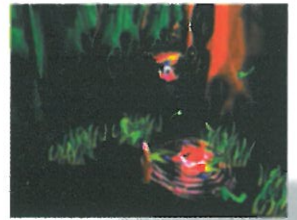
Esto puede resultarte de un valor incalculable más tarde en este nivel.

Gema Púrpura: Para encontrar la Gema Púrpura debes ir a la plataforma de la Calavera. Pero no se solidificará hasta que no consigas recoger todas las otras gemas, cristales y objetos de este mundo.



Nivel 4 - Road Crash

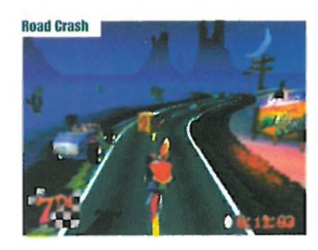
Gema: Caja
Otra carrera de bicicletas, sólo que esta vez deberás esquivar coches de policía, barreras, competidores y barrancos sin fondo. Recuerda reducir en las curvas, porque si te sales de la carretera, perderás mucho tiempo. Puedes ade-





Road Crash











Jefe - N Tropy

N. Tropy es un jefe muy fácil de vencer. Empezará lanzándote una bola de energía. Salta. Acto seguido intentará dispararte algunos láseres. Simplemente salta de nuevo. Entonces vigila para ver qué azulejos están intermitentes, y ve a los que no lo estén. Los azulejos que se enciendan caerán.

Ahora ábrete camino y atácale con tu técnica torbellino. Esta vez, cuando dispare las bolas de energía, la segunda será alta, así que arrástrate por debajo. Repite este procedimiento de ataque dos veces más y, ¡será el fin de N. Tropy!

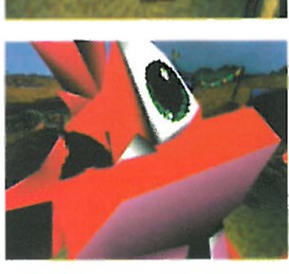






lantar a tus competidores por la parte interior de una curva si tienes la oportunidad. Si rompes todos los zipper pads deberías ser capaz de ganar la carrera y conseguir el diamante sin ningún problema.

Double Header







Nivel 5 - Double Header

Gema: Caja

Este nivel te presenta a algunos gigantes horribles, que si te acercas demasiado te aporrearán. El modo de matarlos es hacer un doble salto sobre sus cabezas. Sin embargo, el mejor consejo es esperar hasta que balancee una porra hacia un lado, entonces corre por ese lado. Aparte de estos gigantes, el resto del nivel es muy similar al de Gee Wiz, aunque un poco más duro. Para conseguir la cruz de color Platino tienes que mantener pulsado R2 durante todo el nivel. No es tan duro como parece.



MUNDO 4

Nivel 1 - Sphynxinator

Gemas: Caja, Transparente

Otro nivel de sepulcro y los mismos consejos. La manera más común de morir en este nivel es ser alcanzado por los bichos con púas que saltan. Además debes retroceder o serás chafado por bloques que caen. Los bichos con púas pueden ser eliminados girando sin peligro y los bloques que caen necesitan un ataque más duro porque son más traicioneros de lo que parecen. Pueden llegar a chafarte cuando tú ya pensabas que estabas a salvo.

Gema Transparente: Sólo puedes conseguirla cuando has logrado la Gema Azul. Salta a la plataforma azul en la mitad del nivel y te llevará a una parte diferente del sepulcro, a una ruta muy difícil, al final de la cual encontrarás la Gema Transparente.

Nivel 2 - Bye Bye Blimps

Gema: Caja

Un nivel muy fácil que incorpora una nueva idea a las series Crash. En este nivel te puedes mover a tu antojo. Tienes que disparar a todos los zepelines o globos de aire caliente. Simplemente vuela hacia cada uno de ellos, dispara llamas y si te disparan, mantén pulsado el botón Cuadrado, pues te permite girar, y ser impermeable al fuego enemigo. Si ves que te queda poca energía, dispara a los globos médicos.

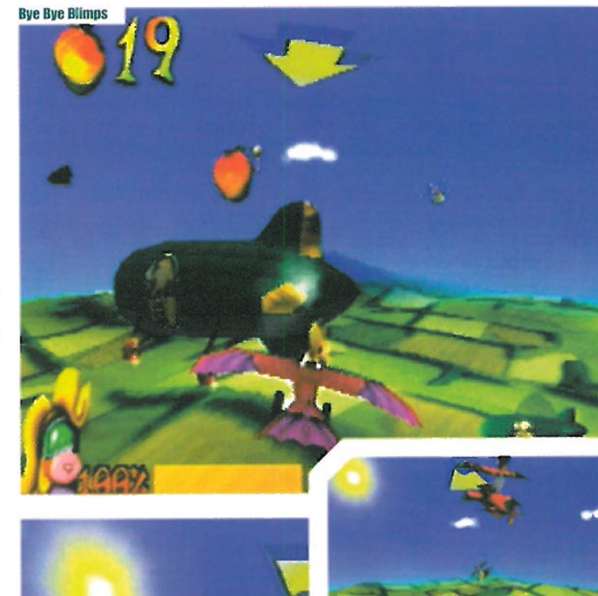


Nivel 3 - Tell No Tales

Gema: Caja

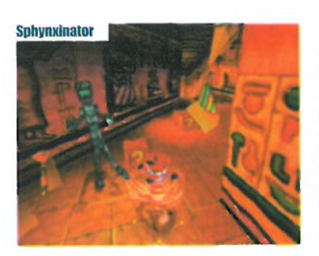
En este nivel conduces una moto acuática. Vigila los barcos pirata que te disparan bombas. Intenta ir recto pasando por en medio de ellos, de este modo no pierdes velocidad. Podría suceder que tuvieras dificultad para encontrar

Bye Bye Blimps





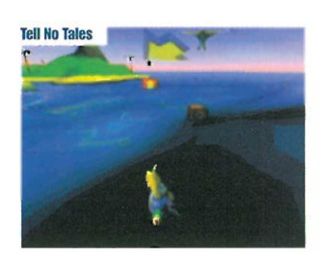
Sphynxinator

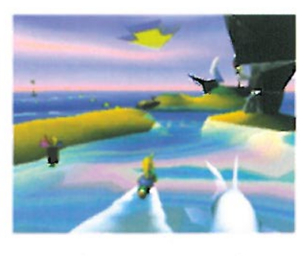












todas las cajas, y seguramente deberás volver por el nivel de nuevo para recogerlas. Tienes que girar por el final del último barco pirata donde hay cinco cajas más escondidas.

Nivel 4 - Future Frenzy

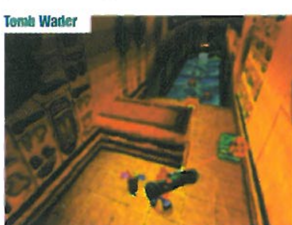
Gemas: Caja, Transparente
Acuérdate que en este nivel no puedes tocar nada naranja o serás liquidado. Los pequeños hombres en platillos volantes se pueden eliminar saltando directamente encima de ellos o con el Lanzador de manzanas. Si vas a por la caja de gemas, asegúrate de saltar sobre la caja ! a mitad del nivel, de modo que puedas conseguir las cajas por debajo de donde se formarán las cajas de metal. Para matar a los enemigos tipo ED-209, esquiva esas tres rocas, y dispárales por la espalda.

Gema Transparente: La única manera de conseguir la Gema Transparente es tomar la ruta extra por la secreta Warp Room.

Nivel 5 - Tomb Wader

Gemas: Caja, Azul
Este nivel debería ser fácil si te tomas tu tiempo. Recuerda siempre que Crash no puede nadar sin careta así que salta sobre las plataformas cuando el nivel del agua sube o te ahogarás. Este nivel es mucho más fácil una vez has conseguido poseer el Lanzador de manzanas, pues te permite matar enemigos y cajas de Nitro sin tener que aproximarte demasiado a ellos. Vigila los bloques que se deslizan hacia ti, pues pueden empujarte con facilidad hacia una caja de Nitro o barranco.

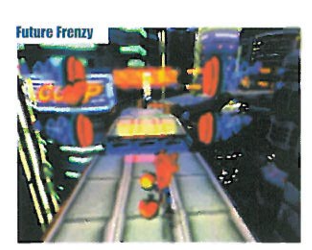
Gema Azul: Para hacerte con la Gema Azul tienes que conseguir todos los diamantes, gemas y objetos disponibles en este mundo, excepto esos que necesitan la Gema Azul para ser recogidos. Cuando los tienes, la plataforma con la Calavera se solidificará y te llevará a un duro subnivel que conduce hasta esta última gema.



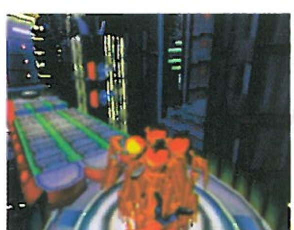






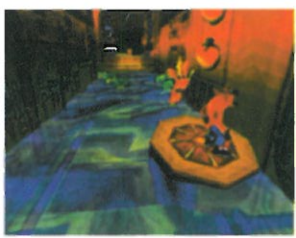


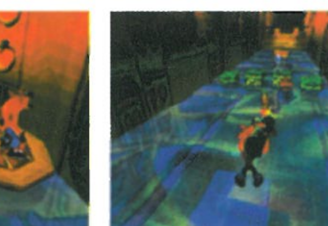


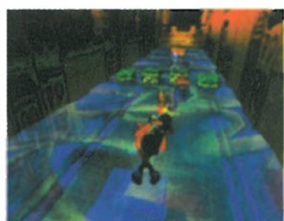






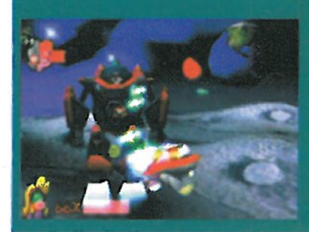






Jefe – N Gin

Crash pilota una nave. Si pulsas el botón Círculo, el Tiger que pilota te ayudará y podrás disparar tres veces seguidas. Dispara a las partes amarillas que relucen de la nave de N Gin, y cuando consigas darle tres veces se retirará... pero vuelve con mucho más poder que ningún otro jefe. Sin embargo, no es difícil de matar siempre que te sigas moviendo y disparando a los misiles que te lanza.

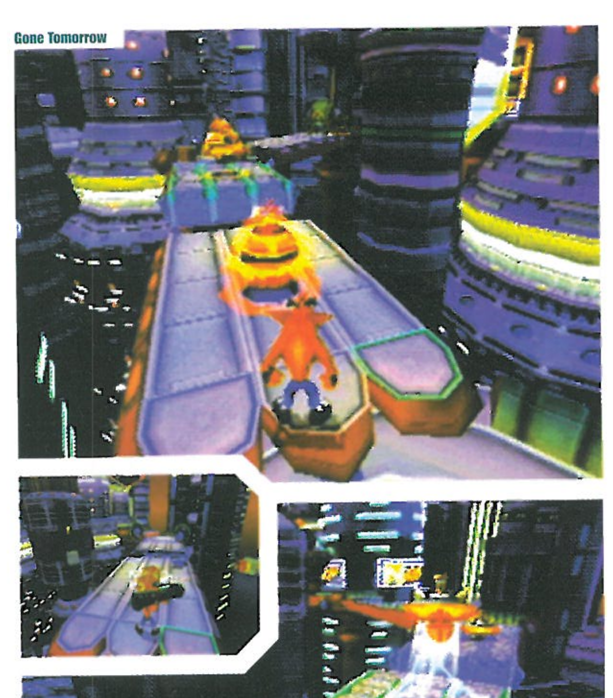








Gone Tomorrow





MUNDO 5

Nivel 1 - Gone Tomorrow

Gemas: Caja, Transparente
Otro nivel futurista, sólo que esta vez es mucho más difícil. Recuerda que no puedes tocar nada de color naranja o te eliminarán. Los robots ED-209 han regresado y son más difíciles que nunca de matar. Siempre que te lo tomes con calma, este nivel no es en realidad tan difícil. Conseguir las cruces es lo que te traerá problemas porque ir demasiado deprisa puede llevarte a cometer equivocaciones, y en este nivel simplemente no hay lugar para los errores.

Gema Transparente: Tienes que tener ya la Gema Verde. Salta sobre la plataforma Verde para conseguir la Gema Transparente.

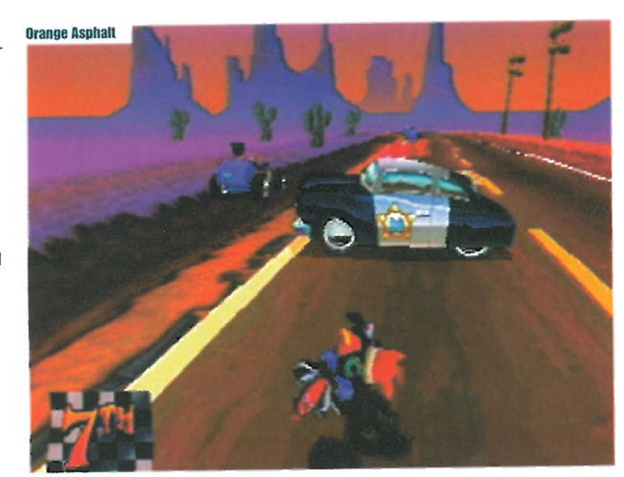
Nivel 2 - Orange Asphalt

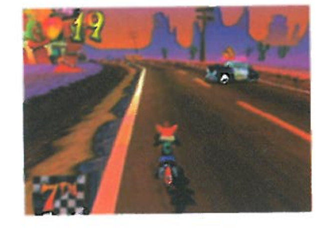
Gema: Caja
De vuelta a la carretera. Esta vez, sin embargo, los coches de policía recorren la carretera intentando impedir que avances. Son bastante fáciles de esquivar. Dirígete hacia el lado donde ellos están en el preciso instante en que los ves. Este nivel tiene muchos saltos sobre barrancos. Asegúrate de alcanzar la rampa o practicarás la caída libre. Puedes sortear los barrancos saliéndote de la pista. Te frenará, pero por lo menos no caerás.

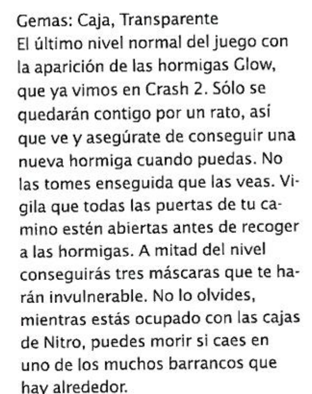
Nivel 3 - Flaming Passion

Gemas: Caja, Verde
Como sugiere el nombre del nivel debes esquivar el fuego. En el modo Contrarreloj puedes hacer un doble salto y girar en torbellino alrededor de cualquier fuego, por lo que no tienes que esperar a que éste se apague para avanzar. Deberás realizar también algunos saltos muy difíciles en 3-D. Asegúrate de que te lo tomas con calma o te encontrarás de vuelta al comienzo del nivel.

Orange Asphalt







Gema Verde: Tienes que usar la plataforma de la Calavera. Para ello debes haber conseguido primero todas las otras gemas, diamantes y cruces de este mundo. No es difícil.

Nivel 4 - Mad Bombers

Gema: Caja
Otro nivel para volar, un poco difícil. La principal diferencia es que tu objetivo es ahora mucho más pequeño y se mueve. Debes apuntar a los dos motores situados en cada uno de los bombarderos enemigos. Recuerda girar si te encuentras bajo fuego enemigo. Usa la flecha de la parte superior de la pantalla como indicador, te enseña el camino al bombardero más cercano.

Nivel 5 - Bug Life

Gemas: Caja, Transparente
El último nivel normal del juego con la aparición de las hormigas Glow, que ya vimos en Crash 2. Sólo se quedarán contigo por un rato, así que ve y asegúrate de conseguir una nueva hormiga cuando puedas. No las tomes enseguida que las veas. Vigila que todas las puertas de tu camino estén abiertas antes de recoger a las hormigas. A mitad del nivel conseguirás tres máscaras que te harán invulnerable. No lo olvides, mientras estás ocupado con las cajas de Nitro, puedes morir si caes en uno de los muchos barrancos que hay alrededor.

Gema Transparente: Para conseguirla debes tener 5 gemas de color. Cuando las tengas podrás acceder a un



Flaming Passion



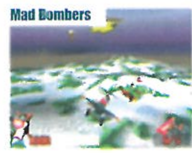








Mad Bombers





Bug's Lite





camino muy traicionero que te llevará a la Gema Transparente.

MUNDO 6

Nivel 1 - Ski Crazed

Gema: Caja

Es el último nivel con moto acuática. Terminar este nivel no es difícil y tampoco lo es conseguir todas las cajas. Sin embargo, es el nivel más difícil del juego para hacerte con la Cruz de Oro. Hay muchas cajas amarillas de cuenta atrás, la mayoría de ellas rodeadas de bombas. Necesitarás de toda tu habilidad para conseguir la Cruz de Oro en este nivel.

Nivel 2 - Hang 'em High

Gema: Amarilla

No es un nivel por sí mismo. Se trata de un mero añadido al nivel original de Hang 'em High. Es la única manera de conseguir la Gema Amarilla.

Nivel 3 - Area 51?

Gema: Caja

El nivel de carreras más difícil de todos. Esta vez tienes que enfrentarte a algunos OVNIS. Genial. Y no sólo eso. Los coches de policía van directos hacia ti. Y por si fuera poco esta vez conduces de noche y con sólo unos pequeños faros para la luz. Se convierte en un nivel duro. Si ves algunas barreras, significa que hay un barranco justo detrás, así que muévete pronto.

Nivel 4 - Future Frenzy

Gema: Transparente

Como en Hang 'em High este nivel es sólo un añadido al nivel principal Future Frenzy. Este camino te conducirá a la Gema Transparente.

Nivel 5 - Rings of Power

Gemas: Caja, Transparente

El último nivel de Crash Bandicoot 3, y no es tan difícil como podrías imaginar. Simplemente vuela a través de los anillos. Eso es. La parte difícil viene cuando intentas conseguir la cruz y en especial la Cruz de Oro. La única manera de hacerte con ella es girar al atravesar los anillos. Esto te da velocidad pero hace más difícil controlar la nave.

Area 51?

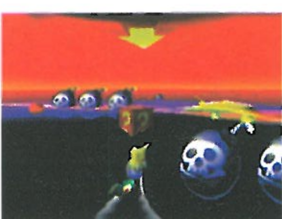




Jefe – Neo Cortex

Es el jefe más difícil de vencer de todo el juego y puedes tardar mucho tiempo en matarlo. Lo primero que debes hacer es saltar en torbellino mientras evitas las bolas de fuego. Cuando Cortex empieza a lanzar minas acércate a él y propínale un ataque en torbellino cuando tenga el escudo bajado. Entonces debes girar en torbellino una y otra vez, intentando que caiga en la fosa que hay en medio del suelo. Con esto consigues que pierda mucha energía. Ahora parece como si las máscaras se hubieran juntado y te persiguieran. Pero están realizando un patrón preestablecido de movimientos. Fíjate bien y aprende el modelo de movimiento, intentando esquivar las bombas que Cortex te dispara. Cuando lance sus minas, propínale un ataque en torbellino y una vez más gira alrededor de él hasta que caiga en la fosa. Para el ataque final de Cortex las máscaras se juntan y vienen a por ti. Sigue moviéndote y saltando. Recuerda que debes evitar las bombas. Cuando empiece a lanzar minas, propínale un giro en torbellino hacia la fosa y ya habrás acabado con él. Ahora te puedes dar una palmadita en la espalda.

Ski Crazed



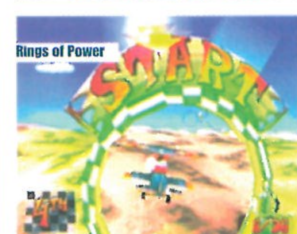
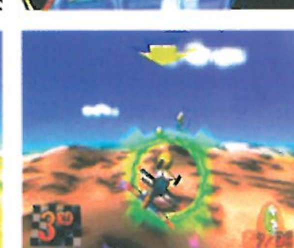

Hang 'em High




Future Frenzy




Rings of Power





Los secretos mejor guardados

Y por si quieres ir a otro nivel, o dos...

The Relic Warp

Llegas aquí por una pequeña plataforma que aparece en medio de la Warp área principal (cerca de la pantalla de cargar/salvar), cuando has conseguido recoger los cinco primeros relojes. La entrada a los tres niveles aquí, igual que la entrada a las dos Warps en partes escondidas de los niveles normales, se abren una vez has conseguido recoger 5, 10, 15, 20 y 25 relojes.

Hot Coco

El primer «coco caliente» se puede encontrar en el nivel Hog Wild (el segundo nivel de la motocicleta). Hay una señal alienígena en el lado izquierdo de la carretera, no lejos. Golpéala y te abrirá el nivel secreto Hot Coco. La gema en este nivel se consigue obteniendo todas las cajas. El reloj lo ganas por hacer un buen tiempo en el modo Contrarreloj.

Eggipus Rex

El segundo nivel secreto es Eggipus Rex. Consigues llegar muriendo (o al menos intentando morir) en el segundo Pterodactyl (dinosaurio pájaro), que encuentras en el camino que lleva a la Gema Amarilla en el nivel Dynomite, el segundo nivel jurásico. La gema está al final del nivel y el reloj se consigue haciendo una buena marca en la Contrarreloj. Muy difícil.



DEMO EXCLUSIVA DE TOMB RAIDER 3




GameSHOP

ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

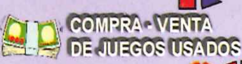
CORRE A TU TIENDA GameSHOP A COMPRAR TU VIDEOJUEGO, O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO ...

967 - 507 269



servicio urgente a domicilio

BUSCA ESTOS SIMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS



ENVIO A DOMICILIO

CLUB DE CAMBIO

COMPRA - VENTA DE JUEGOS USADOS



19.900 — playstation + dual shock + disco demo

22.900 — playstation + dual shock + 1 mando + memory card 1 Mb. + disco demo

22.990 — playstation + dual shock + juego skullmonkeys + disco demo

23.990 — playstation + dual shock + 1 mando + memory card + bolsa de transporte + disco demo







NEGRA	ROJA
BLANCA	TRANSPARENTE
GRANATE	AMARILLA
AZUL	VERDE
GRIS OSCURO	NARANJA

- **4.500** dual shock
- **3.990** joystick devastator
- **2.100** control pad
- **2.100** memory card
- **10.490** volante race leader
- **11.490** volante gamester
- **4.990** pack periféricos
- **2.500** maletín juegos cd case




ABE'S EXODDUS **8.490**

Juego	Precio
ALLSTAR TENNIS '99	7.490
BLASTO	6.990
BREATH OF FIRE III	7.490
BUST A GROOVE	7.490
C&C RETALIATION	7.490





APOCALYPSE **8.490**

Juego	Precio
COLIN McRAE	8.490
CONSTRUCTOR + memory car	7.490
COOL BOARDERS 3	7.490
D. B. FINAL BOUT	7.990
DUKE N. TIME TO KILL	8.490





CRASH BANDICOT 3 **7.990**

Juego	Precio
FORMUAL 1 '98	7.990
GRAN TURISMO	7.990
LIBERO GRANDE	7.490
MEDIEVIL	7.490
MORTAL KOMBAT 4	8.490





FIFA '99 **7.490**

Juego	Precio
MOTO RACER 2	7.490
NBA LIVE '99	7.490
NINJA	8.490
O.D.T	6.990
PEQUEÑOS GUERREROS	7.490






TOMB RAIDER III **8.490**

Juego	Precio
POCKET FIGHTER	7.490
RESIDENT EVIL 2	8.990
SPYRO	7.490
TEKKEN 3	7.990
TENCHU	8.490












Juego	Precio
TEST DRIVE 4x4	7.490
TOCA TOURING CAR 2	8.490
TOMBI	7.490
WILD ARMS	7.490
X-MEN VS. STREET FIGHTER	7.490

P L A T I N U M




REGALO AL COMPRAR HERCULES




Juego	Precio
ABE'S ODDYSEE	3.990
CRASH BANDICOT	3.990
CROC	3.990
FORSAKEN	3.990
HERCULES	3.990
MICKEY'S WILD ADV.	3.990
MOTO RACER	3.990
RESIDENT EVIL	3.990
SKULLMONKEYS	3.990
TEKKEN 2	3.990
TOCA TOURING CAR	4.990
TOMB RAIDER	4.990









ALBACETE
Pérez Galdós, 36 - Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967505226

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - ALICANTE
Tlf.: 965227050

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 966660553

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924555222

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 - Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 938942001

BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tl.: 938143899

CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956220400

GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972410934

HUELVA
Villanueva de los Castillejos, 1
21700 - Huelva
Tlf.: 959229680

LLEIDA
Unio, 16
25002 - LLeida
Tlf.: 973264077

MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
Ciudad de los Angeles
28021 - Madrid
Tlf.: 917237428

MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 952822501

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968407146

PONTEVEDRA (Vigo)
PROXIMA APERTURA

SEVILLA
Plza. Bib - Rambla, 1
"Parque Alcosa"
41019 - Sevilla
Tlf.: 954673006

VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 963334390

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf.: 944478775

SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA, INFORMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS EN EL TELEFONO
9 67505226



"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO
por los lectores de HOBBY CONSOLAS y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).